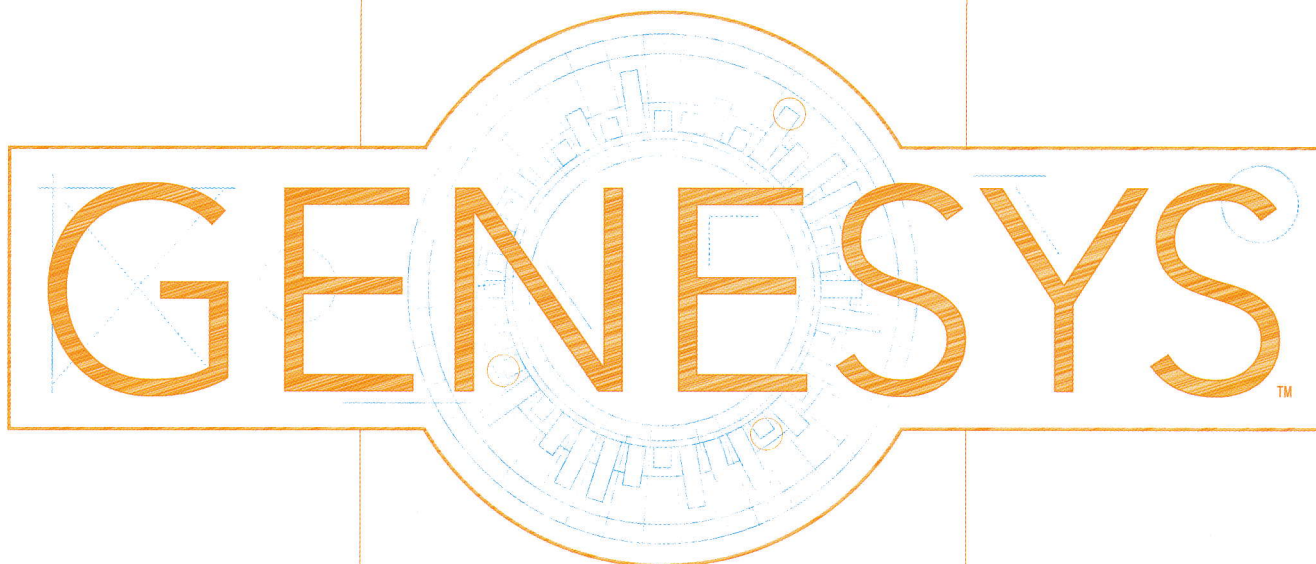


GENESYS™

ОСНОВНАЯ КНИГА ПРАВИЛ



**HOBBY
WORLD**
Играть интересно



ОСНОВНАЯ КНИГА ПРАВИЛ

СОЗДАТЕЛИ

РАЗРАБОТКА ИГРЫ

Сэм Стюарт

РАЗРАБОТКА СИСТЕМЫ КОСТЕЙ ПОВЕСТВОВАНИЯ

Джей Литтл

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ РАЗРАБОТКА

Макс Брук, Тим Кокс, Стерлинг Херши, Тим Хакл-
бери, Джей Литтл, Джейсон Маркер, Катрина Остран-
дер, Дэниел Ловат Кларк и Эндрю Фишер

РЕДАКТОР

Т. Р. Найт

КОРРЕКТОРЫ

Кристин Крэбб и Дэвид Джонсон

ОФОРМЛЕНИЕ

Шон Бойке

ОТВЕТСТВЕННЫЙ ЗА ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

Брайан Шомбург

АВТОР ИЛЛЮСТРАЦИИ НА ОБЛОЖКЕ

Андерс Финер

АВТОРЫ ДРУГИХ ИЛЛЮСТРАЦИЙ

Алекс Апарин, Мартин Баста, Эндрю Бослей, Анна Кри-
стенсон, Александр Густафсон, Алекс Ким, Иэн Мак-
кью, Винисиус Менезес, Скотт Шомбург, Адам Шумперт,
Даррен Тэн, Мэттью Цайлингер, Бен Цвайфель

АРТ-ДИРЕКТОРЫ

Деб Фрейтаг и Мелисса Шетлер

КООРДИНАТОР ОТДЕЛА КАЧЕСТВА

Зак Тевалтомас

СТАРШИЙ МЕНЕДЖЕР ПО ПРОДУКТУ

Джон Франц-Вихлац

СТАРШИЙ МЕНЕДЖЕР ПО РАЗРАБОТКЕ

Крис Гербер

ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ РАЗРАБОТЧИК

Кори Конишка

КРЕАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР

Эндрю Наваро

ASMODEE NORTH AMERICA

РУКОВОДСТВО ПРОИЗВОДСТВОМ

Джейсон Бодуан и Меган Дуэн

ИЗДАТЕЛЬ

Кристиан Т. Петерсен

Особая благодарность Филу Маевски,
Дэвиду Виллегасу и Крису Витту.

ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ

Бен Барроу, Майкл Бернабо, Бретт Боуэн, Кимбер Боуэн, Джастин
Кларк, Хван И Чу, Майкл Коулмэн, Лаклан Конли, Джордан
Диксон, Эмерик Дуайер, Тим Фландерс, Кори Фокс, Джеймс Фокс,
Бенджамин Фрибли, Майкл Гернес, Дэн Грот, Мэтт Хувер,
С. Гарольд Качелмер, Райан Ли, Эндрю Маевски, Фил Маевски,
Марк Мак-лафлин, Брэндон Пердью, Рус Нидэм, Алекс Ньюболд,
Джоанна Олсон, Ли Пруэтт, Мэтт Пруэтт, Питер Смигельски, Том
Соренсон, Райан Стивенс, Рекс Воген, Тимоти Уолш, Джеймс Уайт,
Дилан Уитсерт, Элизабет Уильямс, Стефани Вильде и Аарон Вонг



**FANTASY
FLIGHT
GAMES**

Fantasy Flight Games
1995 West County Road B2
Roseville, MN 55113
USA

© 2020 Fantasy Flight Games. Genesys is a trademark of Fantasy Flight Games.
Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Games.
App Store is a service mark of Apple Inc. Google Play is a trademark of Google Inc.

Для большей информации о линейке **GENESYS**,
а также за дополнительными материалами, ответами на вопросы
или просто за выражением благодарности заходите на сайт
www.FantasyFlightGames.com/Genesys

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ООО «МИР ХОББИ»

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО

Михаил Акулов

РУКОВОДСТВО ПРОИЗВОДСТВОМ

Иван Попов

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР

Александр Киселев

ПЕРЕВОД

Сергей Агафонов, Алексей Белов, Александр Тимошенко

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР

Анастасия Павутницкая

ОТВЕТСТВЕННЫЙ РЕДАКТОР

Владимир Сергеев

СТАРШИЙ ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК

Иван Суховей

ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК

Денис Недыпич

КОРРЕКТОР

Ольга Португалова

ДИРЕКТОР ПО РАЗВИТИЮ БИЗНЕСА

Сергей Тягунов

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.



Издательство ООО «Мир Хобби»

Почтовый адрес: 105005 Москва,
ул. Бауманская, д. 11, стр. 8.
Тел.: +7 (495) 984-53-83

www.hobbyworld.ru

Г34 Генезис. Основная книга правил / Сэм Стюарт;
пер. с англ. С. Агафонов, А. Белов, А. Тимошенко. —
М.: Мир Хобби, 2020. — 256 с.: ил.

Безграничные приключения ждут вас в Genesys! Genesys — это настольная ролевая система, которую легко адаптировать под любой игровой мир. Гибкая и обширная, она позволяет исследовать все популярные вселенные ролевых игр, от классического фэнтези до далёкого космического будущего.

Эта книга содержит не только обзор правил и того, как работает специальная система костей повествования, но и всё, что нужно ведущему и игрокам для приключений в шести совершенно разных мирах. Здесь вы найдёте снаряжение и противников, способности персонажей и повествовательные каноны, рекомендации для ведущего и многое другое.

ISBN 978-5-907170-54-4

УДК 794.02
ББК 77.056

В соответствии с Федеральным законом № 436
от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «16+».

Серия «Настольная книга».

Подписано в печать 15.12.2020.

Печать офсетная. Формат 60×90/8. Объём 32 усл. п. л.
Тираж 1 500 экз. Заказ № ВЗК-06498-20.

Отпечатано в АО «Первая Образцовая типография»,
филиал «Дом печати — ВЯТКА»,
610033 г. Киров, ул. Московская, д. 122.

Перепечатка и публикация без разреше-
ния правообладателя запрещены.

© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4	Эффекты окружающей среды.....	110
Часть I. ПРАВИЛА	6	Раны, усталость и состояние здоровья.....	112
Глава 1. Базовая механика	8	Критические травмы.....	114
Кости.....	8	Восстановление и лечение.....	116
Символы на костях и результаты.....	11	Глава 7. Социальные сцены	118
Базовый набор костей.....	13	Структура социальной сцены.....	119
Рейтинги характеристик.....	14	Использование мотивации в социальных сценах.....	123
Навыки и тренировка.....	16	Глава 8. Ведущий	125
Сложность.....	16	Прежде чем начнётся игра.....	126
Построение базового набора костей.....	19	Создание персонажа игрока.....	127
Интерпретация набора костей.....	23	Советы по подготовке.....	128
Триумф и крах.....	24	Ресурсы для ведения игры.....	129
Другие типы проверок.....	25	Кости повествования.....	130
Прочие ключевые элементы.....	27	Противники.....	131
Опыт и развитие.....	30	Часть II. ИГРОВЫЕ МИРЫ	136
Производные характеристики.....	31	Глава 1. Фэнтези	138
Глава 2. Создание персонажей	32	Пример игрового мира: Runebound.....	141
Этап 1. Определите предысторию.....	34	Глава 2. Стимпанк	148
Этап 2. Выберите архетип или расу персонажа.....	35	Пример игрового мира: Владыки пара.....	150
Этап 3. Выберите карьеру.....	40	Глава 3. Моровая война	158
Этап 4. Распределите очки опыта.....	44	Пример игрового мира: Тангейзер.....	159
Этап 5. Определите производные характеристики.....	45	Глава 4. Современность	164
Этап 6. Определите мотивацию персонажа.....	46	Глава 5. Научная фантастика	170
Этап 7. Выберите снаряжение, внешность и характер персонажа.....	51	Пример игрового мира: Android.....	173
Глава 3. Навыки	52	Глава 6. Космоопера	179
Социальные навыки.....	54	Пример игрового мира: Сумерки империи.....	181
Общие навыки.....	57	Часть III. РУКОВОДСТВО ВЕДУЩЕГО	189
Навыки знаний.....	66	Глава 1. Адаптация правил	190
Боевые навыки.....	67	Создание навыков.....	190
Магические навыки.....	70	Создание расы или архетипа.....	192
Глава 4. Таланты	71	Создание таланта.....	194
Описание талантов.....	72	Создание предмета.....	197
Глава 5. Снаряжение	82	Создание противника.....	202
Редкость.....	82	Глава 2. Альтернативные правила	204
Нагрузка.....	84	Правила дополнительной активации главарей.....	204
Свойства предметов.....	86	Открепление навыков от характеристик.....	205
Износ снаряжения.....	89	Модификации и точки крепления.....	206
Оружие.....	90	Правила магии.....	210
Броня.....	92	Правила по транспорту.....	220
Экипировка.....	93	Правила по взлому.....	232
Глава 6. Боевые сцены	95	Глава 3. Создание приключения	236
Повествовательный и структурированный процесс игры.....	95	Создание сцен.....	239
Свободные действия.....	97	Глава 4. Стили	241
Манёвры.....	97	Ужасы.....	241
Действия.....	101	Интриги.....	244
Защита.....	104	Детектив.....	246
Поглощение.....	105	Авантюры.....	247
Диапазоны дистанции.....	105	Романтика и драма.....	248
Дополнительные боевые модификаторы.....	107	Супергероика.....	249
		Алфавитный указатель.....	252

ВВЕДЕНИЕ

Привет и добро пожаловать в **GENESYS**, ролевую игру, созданную, чтобы подтолкнуть вас к созданию собственных миров. На этих страницах вы найдёте правила игры, различные примеры игровых миров и инструменты, которые помогут игрокам сделать свою историю уникальной.

Но если вы новичок в ролевых играх, позвольте объяснить, что это за книга и что с ней делать.

Что ещё за ролевые игры?

Так вот. Ролевая игра — это совместный импровизированный рассказ. Обычно вы играете в ролевую игру с группой друзей от двух до шести человек (или больше). Во время игры вы и ваши друзья берёте на себя роль персонажей в выдуманном окружении. Вы сами пишете историю, а ваши персонажи — главные герои (или, возможно, злодеи) в ней.

Игрой, а не просто совместным времяпрепровождением, всё это делают правила. Мы называем их Системой костей повествования, но об этом мы поговорим чуть позже. Правила построены так, чтобы вы с друзьями во время игры могли вводить элементы риска и случайности. Успех или провал в критический момент делает повествование ещё более увлекательным. Такие риски (вместо того чтобы просто сказать: «Мой персонаж делает то-то, и ему это удаётся!») — это базовый элемент правил.

Я ведущий! Что мне делать?

В каждой группе игроков есть один ведущий. Если вы решили взять на себя эту роль — поздравляем! Быть ведущим очень весело. Вы ведёте игру для своих друзей. Это значит, что вы придумываете и реализуете

сюжет своей истории, описываете мир и устанавливаете правила. Вам нужно обдумывать свои шаги и реагировать на неожиданные действия игроков, из-за которых вам придётся корректировать свою историю. Просто помните, что именно ваша способность изменить игру и историю, принимая во внимание решение игроков, делает ролевую игру уникальной.

И самое важное! Ваша работа — сделать так, чтобы все, включая вас, хорошо провели время. Это самое главное правило.

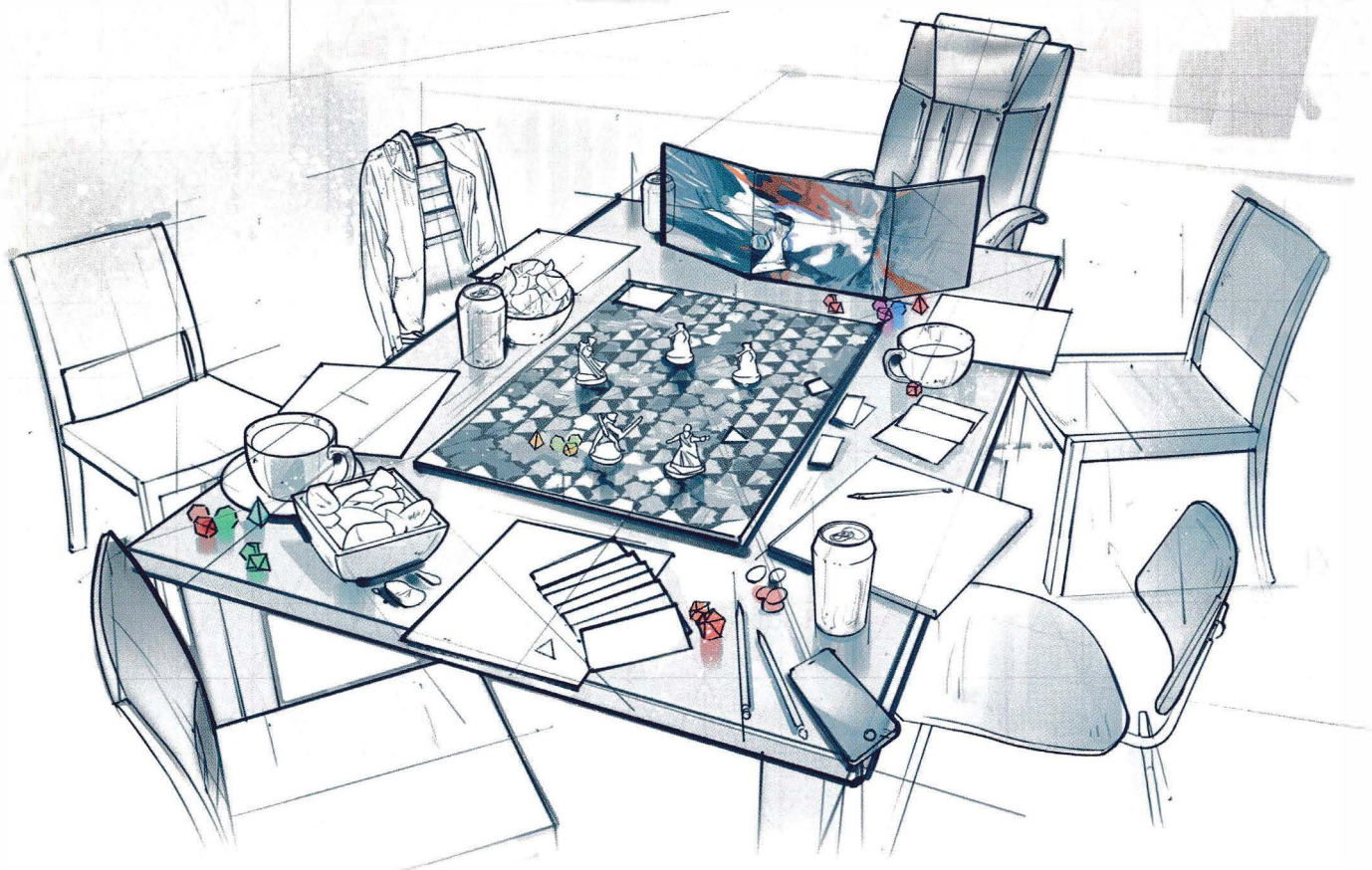
Я игрок! Что мне делать?

В качестве игрока вы возьмёте на себя роль отдельного персонажа. Обычно вы придумываете персонажа в начале игры и контролируете его действия во время приключения, которое придумал для вас и ваших друзей ведущий. Это очень похоже на эпизод сериала или серию фильмов, в которых вы играете одних и тех же персонажей.

Приключение — это одна или несколько игровых встреч. С каждым приключением ваш персонаж становится более умелым, и история раскрывается в зависимости от событий вокруг персонажей и выбора, который они делают.

Как мне использовать эту книгу?

Мы разработали **GENESYS** таким образом, чтобы он взаимодействовал со множеством игровых миров, а не только с одним. Поэтому мир может быть научно-фантастическим, фэнтезийным или даже с «летающими пиратскими суднами в викторианской Англии». Книга разбита на части, чтобы вам было проще искать нужные темы.



В **Части I** мы рассмотрим базовые правила игры и Систему костей повествования. Это те правила, которые вам необходимо знать, чтобы играть в **GENESYS** в любом игровом мире, от космооперы до стимпанка. За исключением главы о том, как быть ведущим (глава 8), каждый должен прочитать **Часть I**.

В **Части II** мы покажем шесть различных игровых миров, в которых может проходить ваша игра. Это не полный список, иначе эта книга была бы значительно больше! Однако мы хотим, чтобы эти примеры показали начинающим ведущим, как можно придумать свой собственный игровой мир. Это своего рода идеи для старта. Этот раздел в большей степени нужен ведущим.

В **Части III** мы покажем ещё больше возможностей для ведущих, которые хотят придумать собственные правила и основу своего игрового мира. У нас есть несколько альтернативных правил, которые вы не обязаны использовать во всех играх, но которые могут пригодиться в некоторых игровых мирах. Это наш ящик с инструментами. Хотя этот раздел предназначен для ведущих, мы надеемся, что игроки захотят прочитать и изучить некоторые альтернативные правила.

Вы можете придумать собственный игровой мир и начать играть с одними лишь материалами из этой книги. Однако мы также придумали эту книгу так,

чтобы она отлично сочеталась с дополнениями. Такие дополнения представляют собой отдельные игровые миры (с новыми возможностями персонажей, предметами, врагами и окружением), которые прописаны более детально, в то время как в этой книге приведены лишь базовые правила.

Что мне понадобится для игры?

GENESYS требует нескольких простых вещей. Прежде всего, как минимум одну копию этих правил (а если вы читаете это, то, скорее всего, книга у вас уже есть!), несколько ручек или карандашей и копии листов персонажей со страниц 254–255 для записи информации о ваших персонажах. Также вам понадобится одна или несколько стандартных десятигранных костей. Мы рекомендуем по две таких кости на игрока, но вполне хватит и двух костей на всю группу.

Также вам и вашей группе стоит использовать особые кости повествования, созданные специально для уникальной системы разрешения задач. Мы опишем все типы костей в **Части I**.

Вы можете купить набор таких костей в ближайшем магазине для хобби или заказать их с сайта www.hobbyworld.ru. Кроме того, у нас есть специальное приложение **GENESYS DICE** для устройств на iOS и Android.

ПРАВИЛА

Первая часть книги рассказывает о правилах, которые можно считать основой. Система костей повествования, по сути, является «движком» вашей игры.

Представленные здесь правила вы будете использовать вне зависимости от того, в каком мире проходит ваша игра. В дальнейшем мы расширим их правилами для отдельных игровых миров (Часть II, на стр. 136). Ваш ведущий может ещё больше дополнить правила своими, которые он придумает с помощью Части III. Руководство ведущего на странице 189 этой книги.

О ЧЁМ ЭТА ЧАСТЬ КНИГИ

Давайте пройдемся по тому, что вы найдёте в этой части книги.

- **Глава 1. Базовая механика.** Эта глава описывает основы игры. Если вы хотите научиться играть, начните с неё. Правила в ней не привязаны ни к одному из игровых миров.
- **Глава 2. Создание персонажей.** Для игры вам потребуется создать персонажа, и глава как раз содержит необходимую пошаговую инструкцию.
- **Глава 3. Навыки.** Навыки определяют, что ваш персонаж делает хорошо, будь то попытка очарования или удара по врагу. Третья глава объяснит, как это работает. В ней содержится перечень всех навыков, которые вы найдёте в игре. Кроме того, навыки поделены на категории в зависимости от игровых миров.
- **Глава 4. Таланты.** Таланты — это специальные способности, которые позволяют вашему персонажу делать уникальные вещи. Если навыки являются основой вашего персонажа, то таланты — это изюминка, которая делает вашего персонажа интересным и отличает его от других. Как и в случае с навыками, мы приводим полный список талантов в игре, которые также поделены на категории в зависимости от игровых миров.
- **Глава 5. Снаряжение.** От пистолетов и ножей до доспехов и протеиновых батончиков, снаряжение в игре даст возможность совершать такие действия, которые невозможно выполнить голыми руками. Снаряжение зависит

от игровых миров ещё больше, чем таланты и навыки. Именно поэтому вместо длинного списка снаряжения мы приводим примеры, чтобы показать, как работают правила для экипировки. Более детальный список ищите в описании своего мира.

- **Глава 6. Боевые сцены.** GENESYS, как и большинство ролевых игр, содержит подробный набор правил для боёв. Эти правила практически одинаковы во всех игровых мирах. Однако некоторые другие правила (правила снаряжения, навыки и таланты) влияют на то, как именно ваш персонаж будет сражаться, так что в разных мирах сражения будут ощущаться по-разному.

Сами же сражения всегда происходят по одним и тем же правилам.

- **Глава 7. Социальные сцены.** Возможность разговором найти выход из проблем отличает ролевую игру от других. Эти правила касаются того, как проводить социальные сцены. Как и в случае сражений, основные правила остаются неизменными, независимо от того, в каком мире вы играете.
- **Глава 8. Ведущий.** Если вы предпочитаете проводить игру, а не играть, то сосредоточьте своё внимание на этой главе. Она содержит все основные правила, необходимые ведущему, включая то, как начать приключение и управлять противниками и другими персонажами ведущего (ПВ).

ПОВЕСТВОВАТЕЛЬНАЯ ИГРА

GENESYS и Система костей повествования потребуют от вас вжиться в роль вашего персонажа и использовать повествование, чтобы описывать события и продвигаться по сюжету. Благодаря этому вы испытаете волнение, драму и эпичность происходящего в вымышленном мире с точки зрения персонажей, которых вы придумаете. И хотя мы даём конкретные правила для решения задачи, наша игра в значительной степени зависит от вас и вашего ведущего, а именно от использования вашей фантазии, ограниченной здравым смыслом для объяснения происходящего.

В игре GENESYS мы представляем сражения и другие ситуации в абстрактной манере. Наша игра сосредоточена на ваших персонажах и героических действиях, которые они предпринимают, а не на измерениях, статистике или других мелочах. Вместо того чтобы взять рулетку и измерить расстояние между персонажами на карте, вы просто говорите: «Я укрываюсь за вертолётном, пока достаю свой пистолет». Такое описание рисует куда более полную картинку происходящего.

Результат действий также содержит элементы описания. Система костей повествования определяет, удалось задуманное или нет. Однако кости показывают не только то, успешен ваш персонаж или нет. Различные кости и символы на них расскажут целую историю, добавив глубины и деталей сцене, в которой задействован ваш персонаж.

Во многих играх бросок костей определяет, удалось выполнить задачу или нет. Однако Система костей повествования выдаёт не просто результат из категории успех/провал. Фактически тут есть шесть возможных результатов, и по большей части все они масштабируемы (например, можно добиться успеха с большим трудом, а можно

Персонажи игроков и ведущего

В этой книге мы будем много говорить о персонажах игроков (ПИ) и персонажах ведущего (ПВ). Персонажи игроков придумываются и контролируются игроками, обычно по одному персонажу на игрока.

Персонажами ведущего являются все остальные существа в мире, от зевак в толпе до злодея, которого должны одолеть ПИ. Ведущий контролирует всех своих персонажей. Большинство ПВ следуют правилам, которые проще, чем те, которым следуют ПИ. Некоторые вообще не следуют правилам, и ваш ведущий описывает их повествовательно. Это позволяет ведущему контролировать множество ПВ одновременно.

выполнить задачу безукоризненно). Даже если ваш персонаж провалил проверку, он всё ещё может сделать что-то полезное для себя или для остальной группы. И даже если персонаж преуспел, он может заронить семена чего-то ужасного, что произойдёт позднее.

Всё это создаёт действительно интересные и захватывающие сцены и держит вас вовлечёнными в игру. Совместное повествование формирует ядро игры GENESYS. Чем больше вы будете знакомиться с этой системой, тем сильнее вы будете становиться таким же рассказчиком, как и ведущий. Если вы ведущий, то сможете придумать историю, в которой игроки так же, как и вы, заняты созданием повествования.

ГЛАВА 1. БАЗОВАЯ МЕХАНИКА

Что бы ни пытались совершить ваши персонажи — пролететь на истребителе сквозь бурю, сразиться на мечах с ожившим скелетом или взломать компьютерную сеть, охраняемую убийственным ИИ, это часто будут действия, требующие больших навыков и не меньшей удачи. Для того чтобы определить, будут ли эти действия успешными и не будет ли у них каких-либо непредвиденных последствий, персонажи в игре **GENESYS** совершают проверки навыков. Проверка навыка крайне проста и может быть разбита на два этапа:

1. Бросок набора костей повествования.
2. Если после учёта всех прочих факторов остался хотя бы один символ успеха, проверка успешна.

Когда персонаж пытается совершить действие, первый шаг заключается в формировании набора костей. Количество и вид костей определяются несколькими факторами: врождённые способности этого персонажа, тренировка навыков, снаряжение и сложность самого задания. Ведущий может решить, что окружающая обстановка или ситуация добавляют в набор

дополнительные кости, например починка автомобиля при наличии времени и инструментов — это одно, а починка во время ливня, без инструментов и под градом пуль — это совсем другое. Собрав все нужные кости, вы бросаете весь набор кубиков.

Второй шаг заключается в трактовке символов, выпавших на костях. После броска посмотрите на верхние грани костей. Некоторые символы работают в паре — один отменяет другой. Другие символы не отменяют друг друга, обладая эффектом при любом исходе проверки. Сравнив первую группу символов — успех и провал, — можно определить, успешна проверка или нет. Затем сравнивается вторая группа символов — преимущество и осложнение, — чтобы определить полезные побочные эффекты или негативные последствия. И наконец, все остальные символы добавляют последние штрихи к результату.

Эта базовая механика, проверка навыков, формирует основу игры. Остальные правила и эффекты взаимодействуют с одним из двух элементов — собранным набором костей или результатом, выпавшим на них.

Кости

Этот раздел подробно описывает кости повествования и символы на них. Когда начинается заварушка, может произойти всё что угодно. Символы на костях задают действию повествовательные рамки — уничтожил ли ваш персонаж врага одним выстрелом или вынудил противника искать укрытие, вместо того чтобы стрелять в ответ? Поняв значение костей и символов на них, вы поймёте и базовую механику игры.

В этом же разделе описано, как собрать набор костей и когда добавлять дополнительные кости за обстоятельства. Набор костей можно приобрести отдельно, а можно использовать приложение **GENESYS DICE**, чтобы бросать их в электронном виде.

Когда ваш персонаж совершает проверку навыка, кости позволяют вам и ведущему быстро определить успех или провал, а также масштаб и сюжетные последствия каждой задачи. Для этого в игре используются шесть видов костей. Каждый вид имеет определённое назначение. Грань кости может быть либо пустой, либо содержать один и более символов, отражающих положительные и отрицательные эффекты.



Обычно в наборе находится от пяти до восьми костей. Набор такого размера покрывает большую часть самых разнообразных ситуаций. В трудных, запутанных или эпических случаях могут добавляться дополнительные кости, а в обыденных ситуациях костей может быть меньше. Если задача, которую пытается выполнить ваш персонаж, настолько легка, что успех практически гарантирован, вам может и вовсе не понадобится бросок! Более того, мы советуем бросать кости только в важных задачах, влияющих на сюжет.

ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ И ОТРИЦАТЕЛЬНЫЕ КОСТИ

Набор костей — это некое число костей из нескольких источников. По сути, набор состоит из «положительных» и «отрицательных» костей.

Положительные кости добавляются в набор, чтобы помочь в задаче или достижении полезных побочных эффектов. Они могут отражать врождённые способности или характеристики, обучение, особые ресурсы или

прочие преимущества, влияющие на выполнение задачи. Отрицательные кости добавляются в набор, чтобы мешать выполнению задачи или создавать вероятность возникновения побочных эффектов. Они могут отражать исходную сложность задачи, трудности, дополнительные риски и попытки других персонажей сорвать достижение цели.

ТАБЛИЦА I.1—1. ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ И ОТРИЦАТЕЛЬНЫЕ КОСТИ

ИСТОЧНИКИ ПОЛОЖИТЕЛЬНЫХ КОСТЕЙ	ИСТОЧНИКИ ОТРИЦАТЕЛЬНЫХ КОСТЕЙ
Навык, использованный для решения задачи.	Сложность решаемой задачи.
Связанная с навыком характеристика персонажа.	Специальные способности, навыки или характеристики противника.
Применимые таланты или специальные способности.	Действие противоборствующих сил.
Снаряжение и предметы, используемые персонажем.	Плохие погодные условия или эффекты окружающей среды.
Использование очка сюжета игроком.	Использование ведущим очка сюжета.
Тактические или ситуационные преимущества.	Тактические или ситуационные помехи.
Другие преимущества, которые определил ведущий.	Другие помехи, которые определил ведущий.

В этой игре кости можно условно поделить на две категории. Есть кости с символами, полезными для выполнения задач, а есть кости с символами, отменяющими полезные символы и усложняющими выполнение задачи.

Кости бонуса, способности и мастерства — это полезные, положительные кости. Кости штрафа, сложности и вызова — это вредные, отрицательные кости (смотрите **Таблицу I.1—1. Положительные и отрицательные кости**).

ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ КОСТИ

Существует три типа положительных костей, определяющих шансы выполнения задачи или выгодных побочных эффектов.

КОСТЬ БОНУСА

Специальные преимущества («бонусы») представлены голубой шестигранной костью. Кости бонуса выражают удачу и выигрышные действия персонажа. Они отражают обладание некими преимуществами и выгодой, например большим количеством времени для выполнения задачи или нужным снаряжением. Кости бонуса и штрафа противостоят друг другу. В тексте кости бонуса обозначаются символом .



КОСТЬ СПОСОБНОСТИ

Способности представлены зелёной восьмигранной костью. Эти кости формируют основу большинства наборов игроков. Они отражают склонности и навыки вашего персонажа, уместные при выполнении проверки навыка. На эти кости нанесены положительные, полезные символы. Кости способности противостоят костям сложности. В тексте кости способности обозначаются символом .



КОСТЬ МАСТЕРСТВА

Мастерство представлено жёлтой двенадцатигранной костью. Кости мастерства выражают сочетание врождённой способности и тренировок. Чаще всего они используются, когда персонаж проходит проверку навыка, который он тренировал. Кроме того, кость мастерства можно добавить в набор, потратив очко сюжета (смотрите на стр. 27) при выполнении важной проверки навыка. У этих костей наибольший шанс успеха, и только на них может выпасть символ триумфа (смотрите на стр. 12). Кость мастерства — это усиленная версия кости способности (дополнительная информация об усилении находится на стр. 21). В тексте кости мастерства обозначаются символом .



ПОДРОБНЫЙ АНАЛИЗ КОСТЕЙ

В этой таблице приводится описание граней всех костей. Эта информация может пригодиться, если ведущий адаптирует игру под свой игровой мир.

ТАБЛИЦА I. 1—2. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ СИМВОЛОВ НА КОСТЯХ

КОСТЬ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Кость бонуса (d6)	Пусто	Пусто	☀	☀△	△△	△						
Кость штрафа (d6)	Пусто	Пусто	✕	✕	⚙	⚙						
Кость способности (d8)	Пусто	☀	☀	☀☀	△	△	☀△	△△				
Кость сложности (d8)	Пусто	✕	✕✕	⚙	⚙	⚙	⚙⚙	✕⚙				
Кость мастерства (d12)	Пусто	☀	☀	☀☀	☀☀	△	☀△	☀△	☀△	△△	△△	⚙
Кость вызова (d12)	Пусто	✕	✕	✕✕	✕✕	⚙	⚙	✕⚙	✕⚙	⚙⚙	⚙⚙	⚙

ОТРИЦАТЕЛЬНЫЕ КОСТИ

На трёх видах отрицательных костей есть символы, снижающие шансы на успех или привносящие осложнения.

Кость штрафа

В игре GENESYS разнообразные помехи («штрафы») представлены чёрной шестигранной костью. Кости штрафа отображают проблемы и незначительные препятствия во время решения задач. Кости штрафа олицетворяют относительно слабые факторы, мешающие вашему персонажу, такие как плохое освещение, труднопроходимая местность или недостаток ресурсов. Кости штрафа не такие мощные, как кости сложности. Добавляйте их, чтобы симитировать дополнительные обстоятельства или эффекты окружения, мешающие выполнению работы и увеличивающие сложность выполнения задачи. Кости штрафа и бонуса противопоставлены друг другу. В тексте кости штрафа обозначаются символом ✕.



Кость сложности

Сложность представлена фиолетовой восьмигранной костью. Кости сложности выражают трудность или запутанность задачи, которую пытается решить ваш персонаж. Иными словами, чем больше в наборе костей сложности, тем тяжелее эту задачу выполнить. На кости



сложности нанесены отрицательные, плохие символы, отменяющие положительные, полезные символы на костях способности, бонуса и мастерства. Кости сложности противопоставлены костям способности. В тексте кости сложности обозначаются символом ⚙.

Кость вызова

Вызов представлен красной двенадцатигранной костью. Кости вызова выражают самые сильные неприятности и сопротивление. Они могут быть добавлены вместо кости сложности во время особенно сложных проверок против натренированных, элитных или подготовившихся оппонентов. Кости вызова могут также добавляться в набор костей, если ведущий тратит очко сюжета для важной проверки навыка. На этих костях представлены отрицательные результаты, такие как осложнение и провал, а также крайне нежелательный крах (смотрите на стр. 24). Кость вызова — это усиленная версия кости сложности (дополнительная информация об усилении находится на стр. 21). В тексте кости вызова обозначаются символом ⚙.



ДЕСЯТИГРАННЫЕ КОСТИ

Помимо костей повествования, описанных выше, в игре также используются стандартные десятигранные кости. В тексте эти кости обозначаются

как d10. На одной из граней многих стандартных d10 обозначена цифра 0. Если выпадает она — результат броска равняется 10. Таким образом, на d10 может выпасть любое число от 1 до 10. Вы можете купить такие кости в любом магазине настольных игр или же на сайте www.hobbyworld.ru.

В игре GENESYS d10 чаще всего используется для процентного броска. При совершении процентного броска игрок бросает две кости, одна из которых означает десятки, а вторая — единицы. Если на одной

из костей выпал 0, это будет ноль в соответствующем разряде двузначного числа. Если 0 выпал на обеих костях, то результат броска — 100. Процентный бросок обозначается как d100 и чаще всего используется как генератор случайных чисел от 1 до 100. Процентный бросок также используется для нахождения результата в справочной таблице. Примером такой таблицы может послужить **Таблица 1.6–10. Результат критической травмы** (смотрите на стр. 115), которой вы, скорее всего, будете часто пользоваться.

СИМВОЛЫ НА КОСТЯХ И РЕЗУЛЬТАТЫ

Используемые в игре кости обладают уникальными символами, которые определяют успех и провал, а также дополнительные последствия решения задачи.

Мы объясним значение этих символов, чтобы вы не просто могли сыграть в игру, но ещё и смогли внести вклад в сюжет. Одной из уникальных особенностей Системы костей повествования является то, что не только ведущий, но ещё и вы можете интерпретировать результаты проверок навыков. Например, вы можете добавить нюансы в описание («я лечу 1 усталость за счёт преимущества А, так как перевёл дух и оценил обстановку на поле боя»), а можете предлагать крупные кинематографические изменения сцены («что, если из-за того, что я выкинул четыре осложнения Б, наш корабль напарывается на риф и мы получаем пробоину?»).

Этот раздел описывает значение различных символов, а также объясняет, как это может использоваться в игре. Так же как и кости, эти символы можно условно поделить на две категории: положительные и отрицательные.

ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Предположим, ваш персонаж взламывает компьютерную сеть правительственного здания, пытаясь попасть в него. Насколько успешны оказались его действия? Он просто смог открыть одну из дверей с электронным замком или вместе с этим сумел отключить все охранные системы здания? Эти особые детали вы добавляете, интерпретируя положительные результаты на костях при проверке навыка.

На костях встречаются три вида положительных результатов: успех, преимущество и триумф.

УСПЕХ ✨

Символы успеха ✨ определяют, была ли проверка навыка успешна или нет. В сущности, чем больше

символов успеха ✨ у вас выпадет, тем больше вероятность того, что проверка успешна.

Что касается механики, то один символ успеха ✨ отменяется одним символом провала X. Согласно базовой механике, если в наборе костей после всех отмен остался хотя бы один символ успеха, проверка будет успешной. Следует также помнить, что символы успеха ✨ влияют на масштаб результата. Чем больше символов успеха у вас останется после их уничтожения символами провала X, тем значительнее успех (нанесено больше урона, большее количество людей переубеждено или больше ран вылечено).

Символы успеха ✨ есть на костях ,  и .

ПРЕИМУЩЕСТВО A

Символы преимущества A создают удачные последствия вне зависимости от того, успешно или нет выполнена задача. Вот несколько примеров таких положительных эффектов: персонаж остаётся незамеченным при взломе компьютерной сети, находит неожиданное укрытие во время перестрелки или лечит усталость во время стрессовой ситуации.

Возможно, задача будет провалена, но символы преимущества A позволят получить что-то хорошее, несмотря на неудачу. А при успехе преимущество позволит создать очень положительный исход. Помните, что символы преимущества A влияют не на успех и провал, а только на побочные последствия.

Преимущество отменяется осложнением. Каждый символ осложнения Б отменяет один символ преимущества A. Если в результате проверки остался один или несколько символов преимущества A, можете потратить их на то, чтобы создать один или несколько особых побочных эффектов. Это может быть срабатывание критического попадания, активация особого свойства оружия, лечение усталости или

даже выполнение дополнительных манёвров. Подробно использование преимущества описано на страницах 102 и 121.

Символы преимущества есть на костях ,  и .

ТРИУМФ

Символ триумфа  — это мощное последствие, ведущее к весьма благоприятному результату. Каждый символ триумфа  обладает двумя эффектами.

Во-первых, каждый символ триумфа  также считается успехом  по всем параметрам, которые указаны выше для символа успеха. Это также означает, что успех, полученный за счёт символа триумфа , отменяется символом провала , выпавшим при этой проверке.

Во-вторых, каждый символ триумфа может быть потрачен на срабатывание необычайно мощного эффекта. Можете считать триумф «сверхпреимуществом», хотя иногда эффект будет настолько внушительным, что никаким количеством обычного преимущества его не вызвать. Два самых распространённых способа использовать триумф: нанести критическую травму после успешной атаки или активировать особые свойства оружия (в этих случаях один триумф используется вместо нескольких преимуществ). Триумфы могут активировать и другие мощные эффекты, в том числе недоступные за счёт использования преимущества. Эти эффекты устанавливаются ведущим или же определяются в зависимости от окружающей обстановки, снаряжения или особых способностей персонажа. Смотрите на страницах 102 и 121 подробную информацию о том, как символ триумфа  вызывает срабатывание эффектов.

Вы получаете оба эффекта от каждого символа триумфа, так что вам не нужно выбирать между срабатыванием специального эффекта и успехом. Несмотря на то, что успех символа триумфа  отменяется символом провала , второе свойство символа  не отменяется. Многочисленные символы триумфа складываются: каждый триумф добавляет один успех, и каждый из них можно использовать для создания своего особого эффекта.

Символы триумфа есть только на костях .

ОТРИЦАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Пытаясь оторваться от вражеских агентов на украденном спорткаре, ваш персонаж неудачно проскакивает между двумя медленными грузовиками. Вы просто получите царапину на крыле новой машины или слетите с дороги? А может, всё закончится настолько плохо, что ваш персонаж врежется

лоб в лоб с 20-тонным грузовиком? Всё это можно узнать, интерпретировав символы на отрицательных костях.

На костях встречаются три вида отрицательных результатов: провал, осложнение и крах.

ПРОВАЛ

Символы провала  определяют, успешно или нет выполнено задание. В сущности, чем больше символов провала выпадет, тем больше вероятность того, что проверка будет провалена!

Что касается механики, то один символ провала  отменяет один символ успеха . Согласно базовой механике, если в наборе костей после всех отмен остался хотя бы один символ успеха , то проверка будет успешной. К счастью для вашего персонажа, многочисленные оставшиеся символы провала  не влияют на масштаб негативных последствий.

Символы провала есть на костях ,  и .

ОСЛОЖНЕНИЕ

Символы осложнения  приводят к отрицательным последствиям независимо от того, успешна задача или нет. Вот несколько примеров негативных побочных эффектов: персонаж тратит больше времени на взлом замка, роняет на бегу оружие при попытке укрыться, получает дополнительную усталость в стрессовой ситуации.

Возможно, задача будет успешна, но при этом будет много символов осложнения , которые вызовут небольшие, а то и серьёзные затруднения! Осложнения могут возникать и при провале задачи, так что плохая ситуация станет ещё большей проблемой. Помните, однако, что символы осложнения  влияют не на успех и провал, а только на побочные последствия.

Как правило, именно ведущий выбирает последствия осложнения (однако если осложнение выпало для персонажа ведущего, вы с другими игроками можете и даже должны давать ведущему интересные советы, как можно обыграть ситуацию). Осложнение может проявляться множеством способов. Это может быть падение ничком, потеря преимуществ от укрытия, увеличение времени выполнения задания, получение усталости или предоставление врагу возможности совершить манёвр.

Осложнение отменяет преимущество. Каждый символ осложнения  отменяет один символ преимущества . Подробно использование осложнения описано на страницах 103 и 121.

Символы осложнения есть на костях ,  и .

КРАХ

Символ краха ☒ — это мощное последствие, означающее особенно губительный и вредный результат. Каждый символ краха обладает двумя эффектами.

Во-первых, каждый символ краха ☒ также считается символом провала ✕ по всем параметрам, которые указаны выше для символа провала ✕. Это также означает, что провал, полученный за счёт символа краха ☒, отменяется символом успеха ☆, выпавшим при этой проверке.

Во-вторых, каждый символ краха может быть потрачен на срабатывание необычайно мощного отрицательного эффекта. Можете считать крах «сверхосложнением», хотя иногда эффект будет настолько внушительным, что никаким количеством обычного осложнения его не вызвать. Два самых распространённых способа использовать крах: полностью

израсходовать боезапас оружия или упасть при подъёме по верёвке или лестнице. Крах может активировать и другие мощные эффекты, в том числе недоступные за счёт использования осложнения. Эти эффекты устанавливаются ведущим или же определяются в зависимости от окружающей обстановки, противников или особых способностей персонажа. Смотрите на страницах 103 и 121 подробную информацию о том, как символ краха ☒ вызывает срабатывание эффектов.

Вы получаете оба эффекта от каждого символа краха, так что вам не нужно выбирать между срабатыванием специального эффекта и провалом. Несмотря на то, что провал символа краха отменяется символом успеха ☆, второе свойство символа краха ☒ не отменяется. Многочисленные символы краха ☒ складываются: каждый крах добавляет один провал, и каждый из них можно использовать для создания своего особого эффекта.

Символы краха есть только на костях ●.

СВЕТ, КАМЕРА, МОТОР!

По ходу приключений ваши персонажи будут оказываться в самых разнообразных ситуациях и будут решать самые разные задачи. И во всём, от, казалось бы, простых действий, вроде починки автомобиля или торго за коробку сухпайка, до невероятных подвигов, вроде сохранения равновесия на карнизе небоскрёба во время бури и сражения с суперзлодеем, ваш персонаж будет проходить проверки. Когда ваш персонаж пытается выполнить задачу, исход которой неясен, вы совершаете проверку навыка, чтобы определить, получилось или не удалось выбранное действие. Эти проверки основываются на разнообразных характеристиках персонажа, включая навыки, особые таланты и врождённые способности.

Тип необходимой проверки навыка устанавливает ведущий. После того как тип проверки и её сложность определены, вы собираете набор костей, зависящий от многих факторов. Это может быть комбинация разных типов костей, которая меняется в зависимости от вовлечённых персонажей и конкретной ситуации.

После создания набора костей вы бросаете все собранные кости. Выпавшие символы оцениваются. Одни результаты отменяют другие, а некоторые накапливаются. После всех подсчётов вы с ведущим можете завершить проверку, определив, успешно действие или нет. Затем используете результаты на костях, чтобы описать исход проверки, а также дополнительные эффекты, осложнения или неожиданности.

БАЗОВЫЙ НАБОР КОСТЕЙ

В игре GENESYS используется понятие «набор костей», которое означает комплект костей, необходимый для определения исхода ситуации (смотрите **Кости** на стр. 8). Сложные и многосоставные действия могут требовать большого набора костей, но чаще всего используется базовый набор костей, который относительно невелик. Набор костей определяется четырьмя факторами: врождённые способности персонажа, его специальная подготовка, сложность решаемой задачи и используемое персонажем снаряжение.

Далее мы подробно рассмотрим первые три фактора (о снаряжении мы поговорим в **главе 5**), опишем, как

собирать и интерпретировать базовый набор костей, обсудим другие виды наборов костей и исследуем, какие ещё проверки могут совершаться во время игры.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

В игре GENESYS врождённые способности вашего персонажа определяются шестью характеристиками: Ловкостью, Силой, Смекалкой, Интеллектом, Харизмой и Волей.

Сила и Ловкость отражают физические характеристики вашего персонажа: физическую мощь,

подвижность, атлетичность, навыки обращения с оружием и общую стойкость. Интеллект и Смекалка отражают умственные способности персонажа, его знания, аналитические навыки, сообразительность и дедуктивное мышление. Воля и Харизма отражают характер персонажа и силу его духа, включая такие аспекты, как обаяние, психическая стойкость и лёгкость взаимодействия с другими.

Раса или архетип вашего персонажа определяют его стартовые значения характеристик. Из-за выкрутасов генетики и особенностей взросления некоторые особи или архетипы начинают с отличающимися от других рейтингами характеристик. У вас есть возможность увеличить начальные характеристики, вложив часть стартового опыта (смотрите на стр. 44). Просто обратите внимание, что увеличение характеристик после создания персонажа потребует значительных усилий

в игре и это можно сделать только посредством приобретения особых и дорогих талантов, а такие события могут произойти лишь несколько раз за всю кампанию. Вам стоит очень хорошо подумать о значении характеристик вашего персонажа и о вложении существенной части опыта в их улучшение. Читайте о создании персонажа на странице 32.

Несмотря на то, что есть смысл в улучшении характеристик, соответствующих ключевым навыкам и талантам персонажа (например, если вы собираетесь отыгрывать очаровательного и дружелюбного персонажа, можно увеличить Обаяние и Харизму), эта игровая система предлагает большую гибкость. Вам не нужен рейтинг 5 в «основных» навыках и характеристиках, чтобы иметь большие шансы на успех. Кроме того, если вложить слишком много опыта во что-то одно, вы рискуете получить ужасные результаты во всём остальном!

РЕЙТИНГИ ХАРАКТЕРИСТИК

Рейтинг характеристик любого персонажа (и персонажа игрока, и персонажа ведущего) обычно составляет от 1 до 5. Встречаются и исключения, особенно в случае очень сильных и уникальных персонажей. Но даже в таких случаях мы стараемся не поднимать рейтинг выше 5 без острой необходимости.

У типичного человека средний рейтинг характеристик — 2, и именно это мы будем считать средним показателем. Если у вашего персонажа Сила 2, то он примерно так же силен, как большинство людей на улице, а если у него Воля 2, то он не очень часто теряет самообладание и обычно не засыпает на скучных собраниях.

Рейтинг 1 — ниже среднего. Персонаж с Харизмой 1 может быть физически непривлекательным, а может быть и просто болваном. Точно так же персонаж с Ловкостью 1 может быть неуклюжим и с плохой координацией.

Рейтинг 3 и выше — лучше среднего, причём 3 — заметно лучше среднего, 4 — значительно лучше среднего, а 5 — идеальное воплощение характеристики. Так что если у персонажа Воля 3, он более сосредоточен и решителен, чем те, кто его окружают. Если у персонажа Ловкость 4, он может быть военным снайпером или профессиональным акробатом. А если у персонажа Смекалка 5, он может посоперничать умом с Шерлоком Холмсом и другими знаменитыми детективами.

Выбор расы или архетипа определяет стартовые характеристики вашего персонажа, как описано на странице 35. Теперь же, обсудив значения всех шести характеристик, давайте рассмотрим их подробнее.

Воля

Воля отражает дисциплину персонажа, его самоконтроль, силу духа и лояльность. Персонажи с высокой Волей могут сопротивляться стрессу и усталости, оставаться собранными в хаотичных ситуациях и оказывать влияние на тех, у кого воля слабее. Воля используется в таких навыках, как Бдительность и Запугивание. Воля также используется для определения стартового порога усталости.

ИНТЕЛЛЕКТ

Интеллект измеряет степень смыслённости вашего персонажа, его образованность, остроту мышления, способность рассуждать и рационализировать. Персонаж с высоким Интеллектом может экстраполировать и интерполировать данные, может вспомнить подробности и извлечь важный урок из пережитого опыта, может продумывать долгосрочные стратегии и понимать последствия выполняемых действий. Интеллект используется во многих ментальных навыках, включая Знание, Медицину, Механику и Компьютеры (если эти навыки используются в вашем игровом мире).

Ловкость

Ловкость определяет проворность рук, зрительно-моторную координацию и контроль над телом. Персонаж с высокой Ловкостью будет гибким, с умелыми руками и хорошим равновесием. Ловкость используется во многих физических навыках, например в Координации, и очень важна для дальнего боя.

Почему максимум характеристик — 5?

Вы можете задаться вопросом, почему мы ограничили максимальное значение характеристик числом 5. Разве у огромных существ вроде дракона не должна быть Сила значительнее, а у разумного суперкомпьютера с ИИ не должен быть выдающийся Интеллект?

Одна из причин кроется в том, что характеристики напрямую влияют на размер набора костей. Чем выше значение характеристики, тем больше костей вы бросаете. Поэтому мы и ограничили максимальное значение характеристик, чтобы набор не был огромным и кидать кости было удобно.

Вторая причина — во влиянии на успех. Набор из пяти костей, часть из которых — кости способности , а часть — кости мастерства , уже имеет хорошие шансы на успех в большинстве проверок,

которые могут произойти во время игры, и с каждой дополнительной положительной костью вероятность будет только возрастать. Поскольку большая часть препятствий в игре имеет заранее заданные значения, ограничение характеристик — это защита от гарантированного успеха, который не всегда приносит радость, ведь огромный набор костей может оказаться и у ваших соперников!

При взаимодействии с существами, которые не должны вписываться в такие рамки (дракон или искусственный интеллект, упомянутые выше), важно помнить, что есть много способов смоделировать нечеловеческую силу, скорость, интеллект и подобные вещи, не увеличивая характеристик. Мы обсудим это на странице 202, когда будем говорить о создании противников.

Сила

Сила персонажа представляет собой смесь грубой мощи, мускулатуры и общей стойкости, а также способность применять эти качества в случае необходимости. Персонаж с высокой Силой физически крепок и вынослив, редко болеет и имеет мощное телосложение. Сила используется во многих физических навыках, например в Атлетике и Ближнем бою. Сила также используется для определения начального порога ран.

Смекалка

Смекалка определяет, насколько персонаж может быть коварен, хитёр, искусен и креативен. Персонажи с высокой Смекалкой хитры, быстро улавливают важные детали в общении и своём окружении и с лёгкостью составляют краткосрочные планы и придумывают тактику. Смекалка используется во многих ментальных навыках, например во Внимании, Выживании и Обмане.

Харизма

Харизма персонажа отражает его настойчивость, общительность, уверенность и силу его личности. Персонажи с высокой Харизмой — настоящие лидеры, привлекающие к себе внимание при появлении. Они с лёгкостью могут завести разговор практически с кем угодно и быстро адаптируются к любым социальным ситуациям. Харизма — ключевая характеристика для таких межличностных навыков, как Лидерство и Обаяние.

Характеристики в игре

Разные персонажи зависят от некоторых характеристик сильнее, чем от других. Характеристики также влияют на навыки, многочисленные способности персонажей и некоторые вторичные значения. Например, Сила влияет не только на проверки навыков Атлетика и Ближний бой, но и на стартовый порог ран, а также на поглощение урона.

Как мы уже упоминали, характеристики — это один из четырёх факторов, влияющих на составление набора костей для проверки (оставшиеся факторы — это тренировка навыков, сложность задачи, снаряжение и прочие обстоятельства).



НАВЫКИ И ТРЕНИРОВКА

Характеристики создают основу для способностей, а навыки и тренировки выделяют вашего персонажа из толпы. Навыки отражают натренированность персонажа и его опыт в решении определённых задач. Персонаж может попытаться сделать что угодно и без тренировки, но вероятность успешного решения задачи увеличится, если у него будет один-два ранга в соответствующем навыке.

Навыки являются вторым фактором, влияющим на набор костей. Они отражают специфические тренировки, практический опыт и конкретные знания

в определённой области. Каждый навык связан с конкретной характеристикой, которую персонаж обычно использует для решения задачи с необходимым навыком. Например, навык Атлетика связан с Силой, Обман относится к Смекалке, а Знание использует Интеллект. Тренировка навыка может компенсировать низкое значение характеристики персонажа. Однако наиболее искусным будет персонаж, у которого и навык натренирован, и характеристика высока.

Более подробно навыки и их применение рассмотрены в **Главе 3. Навыки**, на странице 52.

Сложность

Третий фактор, определяющий набор костей (наряду с характеристикой и связанным с ней навыком), — это сложность поставленной задачи. Характеристика и ранги навыков добавляют в набор положительные кости. Сложность добавляет отрицательные кости, уменьшая шанс получения успеха. Кроме костей, отражающих сложность самой задачи, есть также кости, отражающие сложность из-за окружения или ситуации.

Характеристика и связанный с ней навык зависят от персонажа, решающего задачу, а сложность всех проверок устанавливается ведущим. Существует шесть базовых уровней сложности, от элементарного (уровень 0) до запредельного (уровень 5). Некоторые модификаторы и ситуации могут поднять уровень сложности выше пятого, но только на усмотрение ведущего (смотрите на плашке **Невыполнимые задачи** на стр. 18 информацию об этом дополнительном уровне сложности).

Уровень сложности не просто задаёт классификацию, но и действительно устанавливает сложность задачи, так как указывает, сколько фиолетовых костей сложности нужно добавить в набор. Задача, выполняемая против предустановленного уровня сложности, будет называться стандартной проверкой.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СЛОЖНОСТИ ЗАДАЧИ

Уровень сложности отражает трудность выполнения задачи и может быть описан одним из следующих слов: элементарный, лёгкий, обычный, сложный, пугающий и запредельный. В скобках после этого описания указывается, сколько костей сложности  нужно добавить в набор. Например, у вас может быть **лёгкая** ()

проверка Внимания или **сложная** () **проверка Медицины**. Ниже мы рассмотрим подробное описание всех уровней сложности.

Мы также привели примерные шансы получения успеха для каждого уровня сложности. Для его вычисления мы предположили, что у персонажа значение характеристики равно 3 и есть один ранг в соответствующем навыке, что добавляет в набор две кости способности  и одну кость мастерства . Это примерное воплощение персонажа, вложившего достаточное количество опыта в навыки и характеристики, чтобы часто добиваться успеха. Такого персонажа мы будем называть **сосредоточенным** — он сосредоточен на выполнении таких задач. Мы также рассмотрим персонажа со значением характеристики 2 и без рангов в навыке; это будет обычный персонаж — персонаж без навыков выполнения таких задач.

ЭЛЕМЕНТАРНЫЕ ЗАДАЧИ (—)

Элементарная задача — это что-то настолько простое и рутинное, что исход едва ли вызывает сомнения. Считается, что персонаж будет добиваться успеха в большинстве поставленных перед ним элементарных задач (сосредоточенный персонаж добивается успеха в элементарной проверке более чем в 90 процентах случаев, и даже обычный персонаж преуспевает в 75 процентах случаев). Зачастую персонажу не нужно совершать проверку, если задача настолько простая, что успех гарантирован, но иногда есть всё же небольшой шанс неудачи (даже проверка без костей сложности может провалиться, если не выпадет ни одного символа успеха ) , или вам нужно знать величину успеха вашего



персонажа. В таких случаях ведущий и назначает элементарную проверку.

Элементарная задача не добавляет в набор костей сложности.

Лёгкие задачи [◆]

Лёгкая задача подразумевает то, что создаёт совсем небольшие трудности для большинства персонажей, но может привести к неудаче, если что-то пойдёт не так. Считается, что персонаж с надлежащими умениями и ресурсами сможет преуспеть практически во всех лёгких задачах (сосредоточенный персонаж добивается успеха в лёгкой проверке практически в 80 процентах случаев, и даже обычный персонаж должен преуспевать в примерно 60 процентах случаев). Масштаб успеха и побочные эффекты более неопределённые, чем сам успех.

Лёгкая задача добавляет в набор одну кость сложности (◆).

Обычные задачи [◆◆]

Обычные задачи — это повседневные дела, в которых успех достаточно предсказуем, но и неудачи не являются неожиданностью. Предполагается, что персонаж с надлежащими умениями и ресурсами

при должном подходе будет чаще добиваться успеха в обычной проверке, чем терпеть неудачу (сосредоточенный персонаж добивается успеха в обычной проверке в двух случаях из трёх, а обычный персонаж — чуть реже чем в половине случаев).

Обычная задача добавляет в набор две кости сложности (◆◆).

Сложные задачи [◆◆◆]

Сложные задачи куда более требовательны, чем обычные. Успех, несомненно, достижим, но и неудача уже далеко не редкость. Типичный персонаж с надлежащими умениями, ресурсами и подходящими инструментами будет преуспевать и терпеть поражение примерно в равном числе случаев (сосредоточенный персонаж преуспевает в половине сложных задач, а обычный персонаж преуспевает только в каждой третьей попытке).

Перед тем как взяться за сложную задачу, вы должны подготовить своего персонажа, дав ему нужные инструменты и приобретя особые таланты или ранги в нужных навыках. Можно также потратить очко сюжета, чтобы улучшить проверку и увеличить шансы персонажа на успех.

Сложная задача добавляет в набор три кости сложности (◆◆◆).

ТАБЛИЦА I.1—3. УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ	КОСТИ	ПРИМЕР
Элементарная	—	Рутинная, в успехе которой никто не сомневается. Обычно не совершается, если только ведущий не хочет узнать величину успеха или добавить кости штрафа ■, чтобы симитировать сложности.
Лёгкая	◆	Взлом примитивного замка, обработка пореза, нахождение еды и крова на планете с пышной растительностью, стрельба с короткой дистанции, убеждение близкого друга помочь в сложном деле.
Обычная	◆◆	Взлом стандартного замка, зашивание небольшой раны, нахождение еды и крова на планете с умеренной растительностью, стрельба со средней дистанции, попытка ударить цель, будучи к ней вплотную, убеждение знакомого помочь в сложном деле.
Сложная	◆◆◆	Взлом сложного замка, вправление сломанной кости или зашивание большой раны, поиск еды и крова на суровой планете, стрельба по цели с большого расстояния, убеждение незнакомца помочь в сложном деле.
Пугающая	◆◆◆◆	Взлом особо изощрённого замка, выполнение хирургической операции или установка имплантов, поиск еды и крова на бесплодной пустынной планете, стрельба с экстремальной дистанции, убеждение того, кто вас ненавидит, помочь в сложном деле.
Запредельная	◆◆◆◆◆	Взлом замка с неизвестным механизмом, клонирование нового тела, поиск еды и крова на планете без пригодной для дыхания атмосферы, убеждение заклятого врага помочь в сложном деле.

Пугающие задачи (◆◆◆◆)

Пугающие задачи даются тяжело, испытывая пределы возможностей персонажа. Успех даётся с трудом, но всё ещё возможен. Типичный персонаж с надлежащими умениями, ресурсами и подходящими инструментами будет терпеть неудачу гораздо чаще, чем преуспевать (сосредоточенный персонаж будет преуспевать в 45 процентах пугающих задач, а обычный персонаж будет преуспевать лишь в четверти случаев). Обычный персонаж также рискует вызвать много осложнений ⚠, даже если добьётся успеха.

Пугающая задача добавляет в набор четыре кости сложности (◆◆◆◆).

Запредельные задачи (◆◆◆◆◆)

Запредельные задачи выглядят практически невозможными, и если взяться за них без подготовки, ваш персонаж действительно ничего не сможет сделать. Однако если всё тщательно спланировать, натренировать персонажа и хорошо его снарядить, можно и преуспеть. Типичные персонажи часто терпят неудачу в запредельных задачах (сосредоточенный персонаж преуспевает лишь в трети попыток, а обычный персонаж имеет шансы на успех ниже 20 процентов). Даже очень умелые персонажи проваливают запредельные задачи гораздо чаще, чем преуспевают. Если вы решили взяться за запредельную задачу, убедитесь, что персонаж к ней готов (у него есть снаряжение, помощь союзников и, возможно, очки сюжета).

Запредельная задача добавляет в набор пять костей сложности (◆◆◆◆◆).

Невыполнимые задачи

Бывают ситуации, в которых шансы на успех крайне малы. Практически во всех таких случаях ведущий просто говорит, что проверка автоматически проваливается и никакой набор костей собирать не надо.

Однако тот же ведущий может позволить вашему персонажу попытаться совершить проверку, в которой успех практически невероятен: бросок гранаты в надежде погасить пламя, лазание по идеально гладкой стене или попытки усмирить медведицу, находясь между ней и её детёнышем. Если вы ведущий, то позволяйте персонажам игроков попытки совершения невыполнимых задач только в критических для сюжета местах и ситуациях на грани жизни и смерти.

Если вы хотите совершить проверку невыполнимой задачи, вы должны потратить одно очко сюжета просто за саму попытку. Ваш персонаж не получает за это никаких преимуществ, кроме возможности совершить проверку (и вы не можете для этой проверки тратить дополнительные очки сюжета). После этого невыполнимая задача добавляет в набор пять костей сложности (◆◆◆◆◆), так же как и запредельная задача.

ПОСТРОЕНИЕ БАЗОВОГО НАБОРА КОСТЕЙ

Теперь, когда мы обсудили три основных фактора набора костей для проверки навыка, поговорим о том, как этот набор собрать.

Когда ваш персонаж пытается совершить какое-то действие, которое может закончиться неудачей, вы совершаете проверку навыка. Эта проверка использует соответствующий навык персонажа: Атлетика используется для вышибания дверей, Знание — для вспоминания фактов, а Обаяние — для того, чтобы убедить охранника пропустить персонажа в охраняемое здание. У каждого навыка также есть связанная с ним характеристика: Сила с Атлетикой, Интеллект со Знанием и Харизма с Обаянием. Для совершения проверки вы собираете набор костей.

Набор собирается из двух источников: с одной стороны, вы, игрок, выкладываете кости способности  и мастерства , а с другой стороны, ведущий выкладывает кости сложности , вызова , бонуса  и штрафа . Дополнительные факторы могут изменять количество и вид костей в проверке, но уровень сложности ведущий определяет один раз, перед броском. После создания базового набора костей вы и ведущий можете усилить свои кости.

ПРИМЕНЕНИЕ НАВЫКОВ И ХАРАКТЕРИСТИК

Для построения набора костей в равной степени важна и тренированность навыка, и связанная с навыком характеристика. Когда ваш персонаж сталкивается с задачей, вы с ведущим определяете, какой навык больше подходит для её решения. Это также определит соответствующую характеристику. Например, если персонаж пытается обойти терминал системы безопасности, перерезая провода, навыком будет Жульничество, которое связано с характеристикой Смекалка. Два этих фактора определяют количество костей способности  и мастерства  в наборе костей.

Когда характеристика и навык определены, можете начать собирать набор. Чтобы добавить костей в набор, вы сравниваете ранг навыка с рейтингом связанной характеристики.

Наибольшее из двух значений станет количеством костей способности, добавляемых в набор. Наименьшее из двух значений станет количеством костей способности, которые вы усиливаете (усиление означает, что вы убираете из набора одну кость способности  и заменяете её костью мастерства ). Если ваш персонаж не тренировал этот навык (не имеет рангов), то наименьшее значение равно нулю и персонаж не усиливает кости (то же самое происходит, если характеристика у персонажа равна нулю, но на практике таких низких значений характеристик почти не бывает).

ПРИМЕР: ПРОВЕРКА КЕНДРЫ

Кендра пытается лезть по скальному утёсу, чтобы сбежать от разъярённого медведя гризли. В этой проверке используется навык Кендры Атлетика и характеристика Сила. У Кендры Атлетика 2 и Сила 3. Её Сила выше, поэтому игрок начинает с добавления в набор трёх костей способности (  ). Атлетика Кендры ниже, поэтому игрок усиливает именно столько костей (две) до мастерства ( ). Попытку лазания Кендра начинает с тремя костями в наборе:    (одна кость способности и две кости мастерства).

ПРИМЕР: ПРОВЕРКА КЕЙТИ

Чуть позже Кейти пытается влезть по тому же самому утёсу, следом за Кендрой. Кейти много времени провела в тренажёрном зале, и у неё навык Атлетика 3. Однако её Сила равна всего лишь 2. Атлетика Кейти выше, поэтому игрок начинает с добавления в набор трёх костей способности (  ). Сила Кейти ниже, поэтому игрок улучшает именно столько костей (две) до мастерства ( ). Для этой попытки Кейти начинает с тремя костями в наборе:    (одна кость способности и две кости мастерства).

Вы можете заметить, что Кендра и Кейти начинают с одинаковым количеством и типом костей, хотя у них разная Сила и навык Атлетика. Наша система позволяет персонажу компенсировать отсутствие врождённых способностей улучшением навыков и наоборот.

ПРИМЕР: ПРОВЕРКА РЕКСА

И наконец, Рекс, исследователь дикой природы, затянувший всех троих в эту заварушку, тоже пытается влезть по утёсу и сбежать от гризли. У Рекса Сила 2, но нет рангов в Атлетике. Его Сила выше, поэтому игрок начинает с двух костей способности ( ) в наборе. Так как у него нет рангов в Атлетике, это значение считается равным нулю, и никакие кости способности не усиливаются до костей мастерства. Чтобы не стать жертвой медведя, Рекс бросает только две кости:   (две кости способности).

ПРИМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ ЗАДАЧИ

Определив, какой навык и связанная с ним характеристика нужны для выполнения задачи, ведущий выбирает уровень сложности задачи, руководствуясь **Таблицей 1.1–3. Уровни сложности** на странице 18. Уровень сложности определяет количество костей сложности, которые вы должны добавить к своему набору костей. Например, **обычная** (◆◆) проверка навыка означает, что вы добавляете в набор две кости сложности.

В некоторых случаях ведущий может усилить одну или более костей — убрать их и заменить равным количеством костей вызова ●. Обычно кости сложности усиливаются до костей вызова, когда ваш персонаж сталкивается с опытным противником, особенно трудными обстоятельствами или когда ведущий хочет усложнить проверку с помощью добавления очка сюжета.

После того как ведущий определил уровень сложности задачи, вы добавляете соответствующее число костей сложности в набор. Если никакие другие факторы не влияют на попытку, то базовый набор считается собранным и вы можете совершить бросок для определения успеха или провала, а также возможных побочных эффектов.

МОДИФИКАЦИЯ НАБОРА КОСТЕЙ

Если нет иных факторов, которые могли бы изменить исход задачи, для проверки навыка может быть достаточно набора, состоящего лишь из костей способности и мастерства от навыка и характеристики, а также костей сложности, назначенных ведущим. Однако на проверку может влиять множество других факторов. Например, ваш персонаж выслеживает врага во время песчаной бури или же враг стоит на ярком свету, и попасть в него выстрелом не составит труда. Если действие настолько важно, что ради него собрали и бросили набор костей, велика вероятность, что на него повлияют и другие факторы.

Эти факторы могут действовать на набор костей или изменять его различными способами. Чаще всего происходит добавление, усиление/ослабление и удаление костей. Вы или ведущий можете вызвать эти модификации, либо они просто могут быть уместны в данных обстоятельствах. Вот несколько примеров таких факторов: труднопроходимая местность, плохое освещение, тактическое преимущество, ограничение по времени, превосходное снаряжение, особые таланты, открытые карьерные способности, использование очков сюжета и критические травмы. Далее мы рассмотрим эти модификации более подробно.

Важно также отметить, что при модификации набора костей игроки выполняют её в определённом порядке. Сперва игроки собирают базовый набор, потом они

Осложнять, усиливать или добавлять?

Если вы ведущий, то иногда у вас могут возникнуть сомнения, что делать: увеличивать сложность проверки, добавлять отрицательные кости или усиливать имеющиеся отрицательные кости.

Во-первых, вы должны устанавливать сложность самой задачи, без учёта обстоятельств, в которых происходит действие. В целом однажды установленная сложность должна оставаться неизменной, вне зависимости от того, кто, что, когда и почему пытается сделать.

Усиление (или ослабление) костей не является необходимым, если только этого не требуют правила или особые умения. Эти ситуации описаны в самих правилах, и ведущий обычно не поступает так лишь по своему усмотрению.

Встречаются также уникальные и значимые обстоятельства. Для их отображения вы можете добавлять кости бонуса или штрафа. Добавление костей должно отображать элементы, которые хорошо различимы или выделяются своей особенностью. В целом, если ведущий чувствует, что в проверке навыка есть чётко различимый фактор, способный повлиять на результат, он может добавить кость бонуса или штрафа.

добавляют дополнительные кости. Потом они усиливают кости. Потом они ослабляют кости. И в конце они убирают кости.

ДОБАВЛЕНИЕ КОСТЕЙ

Один из способов модификации базового набора костей — добавить кости, отражающие условия внешней среды или различные преимущества и помехи. В основном это делается за счёт костей бонуса и штрафа.

Как правило, ведущий добавляет одну кость бонуса ■ к набору за каждое преимущество, помогающее вашему персонажу преуспеть, а одну кость штрафа ■ — за каждую помеху, уменьшающую шансы вашего персонажа на успех.

Кость бонуса ■ отражает преимущество от полезного снаряжения, достаточного времени на подготовку, отличной позиции или элемента неожиданности. Ведущий может добавить несколько костей бонуса, если ваш персонаж получает преимущества сразу от нескольких таких факторов.

Точно так же кость штрафа ■ отражает влияние негативного или мешающего эффекта, такого как плохое освещение, недостатки снаряжения, суровая окружающая среда и отвлекающие факторы. Если

вашему персонажу не повезло столкнуться с несколькими такими недостатками, ведущий может добавить в набор несколько костей штрафа.

Важно понимать, что хотя эти кости противоположны по смыслу, кости бонуса и штрафа не отменяют друг друга. Если обстоятельства требуют добавления двух костей бонуса и одной кости штрафа, вы добавляете в набор все три кости (■ ■ ■).

Любой игрок может использовать кости бонуса и штрафа с целью усилить важные сюжетные моменты. Вы подробно описываете действия своего персонажа, указывая на преимущества и недостатки, влияющие на это действие. После этого ведущий оценивает, какие именно детали достаточно важны, и добавляет кости бонуса ■. В этой игре за хороший рассказ награждают всех.

Естественно, иногда после вашего описания или описания ведущего в набор будет уместно добавить кость штрафа ■. Когда такое происходит, не волнуйтесь! Если ведущий всё делает правильно, то он и так изо всех сил ищет, как бы добавить к вашим проверкам кости штрафа. Так что вы таким образом облегчаете задачу ведущего по логичному добавлению костей.

Некоторые виды снаряжения добавляют в набор кости бонуса ■, отражая их превосходное качество, а таланты вашего персонажа добавляют их за особое обучение или способности, применимые в сложившейся ситуации. Некоторые манёвры, такие как прицеливание, тоже могут позволить вам добавить кость бонуса ■ в набор. И наоборот, некоторые эффекты могут добавлять кости штрафа ■, например некоторые эффекты критических травм или использование инструментов плохого качества.

Конечно, вы можете (и должны!) выдвигать предположения, когда можно добавить в набор кости бонуса и штрафа, но последнее слово всегда за ведущим. Именно он решает, какие кости и в каком количестве добавить в набор. У него для этого есть полезные руководства. Ведущий должен всегда прислушиваться к здравому смыслу и учитывать суть сцены и описываемые действия. Смотрите на плашке **Положительные и отрицательные кости** на странице 9 примеры, в каких ситуациях возможно добавление костей бонуса и штрафа.

УСИЛЕНИЕ И ОСЛАБЛЕНИЕ КОСТЕЙ

Игровые эффекты могут «усиливать» кости, позволяя вам убрать из набора кость с низкой вероятностью получения определённого результата и заменить её костью, на которой этот результат выпадает чаще. Точно так же игровые эффекты могут «ослаблять» кость, убирая кость с высокой вероятностью получения определённого результата и заменяя её костью с низкой вероятностью подобного результата (обратите внимание, мы намеренно пишем «результат», а не «успех» или «провал» — оба эффекта применимы как к положительным, так и к отрицательным костям).

Усиление чаще всего происходит за счёт рангов вашего персонажа в навыке или характеристике (смотрите **Применение навыков и характеристик** на стр. 19), а также когда ведущий тратит очко сюжета на увеличение шансов того, что проверка навыков будет успешной или провальной. У вашего персонажа также могут быть таланты и особые умения, позволяющие усиливать или ослаблять кости.



УСИЛЕНИЕ И ОСЛАБЛЕНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ И СЛОЖНОСТИ

Некоторые правила заставляют вас усиливать или ослаблять способность или сложность набора костей. Например, талант Уклонение позволяет вам усилить сложность боевой проверки, нацеленной на вашего персонажа, на определённое значение. Усиление и ослабление способности набора костей означает усиление костей способности до костей мастерства или ослабление костей мастерства до костей способности соответственно. Точно так же усиление или ослабление сложности набора костей означает усиление костей сложности до костей вызова или ослабление костей вызова до костей сложности.

УСИЛЕНИЕ КОСТЕЙ

Усиление костей — это особая механика только для костей способности и сложности, так что усиливать можно только эти два вида костей. Когда вы усиливаете кость способности, вы убираете её и заменяете костью мастерства. Если вы усиливаете кость сложности, вы убираете её и заменяете костью вызова.

Когда особый талант или эффект предписывает усилить одну или более костей, вы сначала определяете, сколько костей будут усилены. Определившись, вы заменяете это количество костей способности или сложности в наборе на равное количество костей мастерства или вызова. Если эффект требует, чтобы вы усилили кости, правила всегда указывают, какие кости менять — способности или сложности.

УСИЛЕНИЕ БОЛЬШЕГО ЧИСЛА КОСТЕЙ, ЧЕМ ДОСТУПНО

Может сложиться ситуация, когда вам нужно усилить кость способности до кости мастерства, но в наборе не осталось костей способности (в наборе находятся лишь кости мастерства). В этом случае вы действуете следующим образом. Во-первых, вы определяете, сколько костей осталось усилить. Затем, используя одно усиление, вы добавляете одну кость способности к набору. Если всё ещё остались возможности для усиления, вы усиливаете только что добавленную кость способности до кости мастерства. Вы повторяете этот процесс до тех пор, пока все возможные усиления не будут применены.

Если вам нужно усилить кость сложности до кости вызова, но в наборе не осталось костей сложности (в наборе находятся лишь кости вызова), вы выполняете аналогичные действия. Вначале вы добавляете одну дополнительную кость сложности, затем, если

потенциальные усиления ещё остались, вы заменяете кость сложности на кость вызова и так далее.

ОСЛАБЛЕНИЕ КОСТЕЙ

Ослабление костей — тоже особая механика, и она применяется только для костей мастерства и вызова. Когда ослабляется кость мастерства, вы убираете её и заменяете костью способности. Когда вы ослабляете кость вызова, вы убираете её и заменяете на кость сложности.

Особые таланты или эффекты могут требовать, чтобы одна или несколько костей были ослаблены. Если вам нужно ослабить несколько костей, вы сначала определяете, сколько костей необходимо ослабить. После этого вы убираете из набора это количество костей мастерства или костей вызова, заменяя их равным количеством костей способности или сложности. Если эффект требует, чтобы вы ослабили кости, правила всегда указывают, какие кости менять — мастерства или вызова.

ОСЛАБЛЕНИЕ БОЛЬШЕГО ЧИСЛА КОСТЕЙ, ЧЕМ ДОСТУПНО

Может сложиться ситуация, когда вам нужно ослабить кость мастерства до кости способности или кость вызова до кости сложности, но в наборе не осталось этих костей. Если после ослабления всех возможных костей у вас не осталось костей мастерства или вызова, то все оставшиеся ослабления просто игнорируются.

Этим ослабление отличается от усиления, при котором вы добавляете кости сложности и способности. Это сделано намеренно; если бы ослабление костей позволяло вам удалять кости способности или сложности, это бы частично совпадало с правилом добавления и удаления костей. Эти правила мы обсудим позже.

УСИЛЕНИЕ И ОСЛАБЛЕНИЕ В ОДНОМ НАБОРЕ КОСТЕЙ

Иногда разные таланты и способности требуют, чтобы вы и усилили, и ослабили кости в одном и том же наборе. Когда такое случается, сначала вы выполняете все

УСИЛЕНИЕ И ДОБАВЛЕНИЕ

Усиление кости сложности в наборе костей — не то же самое, что увеличение сложности проверки. Увеличение и уменьшение сложности — это просто изменение количества костей сложности в начальном наборе костей (более подробно это описано на стр. 16). Усиление кости сложности до кости вызова обычно происходит из-за особых умений или вложения очков сюжета кем-то из участников.

усиления и только потом выполняете ослабления. Это важно, так как усиление может увеличить число костей в наборе и большое число костей останется нетронутым даже после ослабления.

УДАЛЕНИЕ КОСТЕЙ

Так же как некоторые эффекты добавляют кости бонуса ■ или штрафа ■ к набору костей, некоторые эффекты удаляют кости из набора перед его броском. Обычно это происходит из-за таланта персонажа, позволяющего удалять кости штрафа ■ из набора

(например, талант Квалификация на стр. 73). Однако некоторые таланты или эффекты могут удалять из набора костей и ■, просто они реже встречаются.

Талант или эффект указывает, при каких условиях вы удаляете кости, а также количество костей и их тип. Если способность предписывает удалить больше костей определённого типа, чем имеется в наборе, то вы удаляете максимальное доступное количество, а остальные удаления игнорируете.

Удаление костей происходит после всех добавлений, усилений и ослаблений костей.

ИНТЕРПРЕТАЦИЯ НАБОРА КОСТЕЙ

После того как вы бросили набор костей, вы с ведущим оцениваете результат. Первое, что вы вместе определяете — успешна или нет проверка навыка. Затем определяете, имеются ли побочные эффекты — плохие или хорошие. В нашей игровой системе интересно то, что, когда вы совершаете проверку, может произойти всё что угодно!

УСПЕХ И ПРОВАЛ

Если вы совершаете проверку навыка и получаете как символы успеха ✨, так и символы провала ✖, сосчитайте количество тех и других символов и сравните эти два числа. Каждый символ провала ✖ отменяет один символ успеха ✨. После всех отмен у вас в наборе останутся либо один или несколько символов провала ✖, либо один или несколько символов успеха ✨, либо же все символы отменяют друг друга.

Во время этого этапа важно помнить, что символ триумфа 🏆 приносит в набор один успех ✨, а ещё он может вызывать другие особые эффекты. Точно так же символ краха 💥 приносит в набор один провал ✖, а также вызывает особые эффекты.

Если все успехи ✨ и провалы ✖ в наборе отменили друг друга или остались только символы провала ✖, проверка считается проваленной. Если останется хотя бы один символ успеха ✨, проверка считается успешной. **Помните, чтобы проверка была успешна, в наборе должен оставаться хотя бы один символ успеха ✨.**

ПРЕИМУЩЕСТВА И ОСЛОЖНЕНИЯ

Проверка навыков может принести вам символы преимущества ▲ и осложнения ☹. В этом случае вы суммируете количество символов осложнения ☹ и сравниваете его с числом символов преимущества ▲. Каждый символ осложнения ☹ отменяет один символ преимущества ▲. После этого в наборе остаются либо только символы преимущества ▲, либо только символы осложнения ☹, либо ни тех ни других.

Оставшиеся символы преимущества ▲ указывают на положительный побочный эффект или выгоду. Оставшиеся символы осложнения ☹ указывают на отрицательный побочный эффект или трудности. Если все символы преимущества ▲ и осложнения ☹ отменили друг друга, то в этом испытании не будет побочных эффектов. Положительные и отрицательные побочные эффекты происходят вне зависимости от того, успешной или провальной была проверка.

Вы можете использовать преимущество ▲ и осложнение ☹, чтобы активировать множество побочных эффектов. Обычно именно вы (игрок, совершавший проверку навыка) решаете, как потратить преимущество ▲. Например, вы можете потратить преимущество ▲ на использование особых свойств оружия, совершение дополнительного манёвра или лечение части усталости. Разные виды оружия, таланты и снаряжение могут давать дополнительные способы использования преимущества ▲.

Обычно ведущий решает, на какие дополнительные трудности потратить осложнение ☹. Чем больше осложнений ☹, тем более суровым будет испытание. Примерами таких трудностей могут послужить получение усталости, предоставление врагу возможности атаки, распластывание, воздействие эффектов окружающей среды или увеличение времени выполнения действия. Разнообразные таланты, эффекты окружающей среды и противники могут использовать осложнения ☹ другими способами.

Больше информации об использовании преимуществ и осложнений смотрите на страницах 102, 103 и 121.

ОКРУГЛЕНИЕ В БОЛЬШУЮ СТОРОНУ

Некоторые правила могут требовать, чтобы вы разделили одно число на другое. В таких случаях всегда округляйте в большую сторону до ближайшего целого числа.

ТРИУМФ И КРАХ

Мы уже упоминали два этих символа ранее, но здесь мы рассмотрим их более подробно. Триумф ☼ и крах ☾ создают мощные эффекты и действуют несколько иначе, чем другие символы. В отличие от успеха и провала (☼ и ☾) или преимущества и осложнения (▲ и ◐), триумф и крах (☼ и ☾) не отменяют друг друга полностью. Вместо этого каждый из них указывает на особо хороший или неудачный побочный эффект проверки вашего персонажа.

Помните, что при одной проверке навыка можно получить символы ☼ и ☾. В этом случае вы должны интерпретировать оба результата отдельно. Так же как в случае с осложнением, проверка навыка может быть успешной, но всё равно обладать эффектом

краха, или быть провальной, но иметь эффекты триумфа. Подробности об использовании триумфа и краха смотрите на страницах 102, 103 и 121.

Триумф ☼

Символ триумфа ☼ обладает двумя эффектами. Во-первых, каждый символ триумфа ☼ считается одним символом успеха ☼. Во-вторых, триумф указывает на неожиданный подарок судьбы или значительный благоприятный эффект, связанный с проверкой, которую совершал ваш персонаж. Многие виды оружия и таланты обладают побочными эффектами, которые можно вызвать, использовав триумф. Сценарий, а также ведущий могут дать другие варианты использования триумфа.

Важно помнить то, что, хоть символ триумфа ☼ и добавляет в набор костей символ успеха ☼, само его наличие не означает автоматический успех проверки.

Вы можете считать триумф улучшенной, более мощной версией преимущества. Например, один символ триумфа ☼ может вызвать срабатывание любого особого свойства оружия или причинить критическую травму, в то время как без триумфа эти же эффекты требовали бы несколько символов преимущества ▲. Кроме того, преимущество может позволить вашему персонажу вылечить усталость, а триумф ☼ в правильной ситуации может позволить вылечить рану.

Крах ☾

У символа краха ☾ тоже два эффекта. Во-первых, каждый символ краха ☾ считается одним символом провала ☾. Во-вторых, крах указывает на нежелательные последствия, значительные трудности или ужасные эффекты, связанные с проверкой, которую совершал ваш персонаж. Способности противников, окружающая среда или описание сцены могут предлагать дополнительные варианты использования краха. Но даже если их нет, ведущий определит последствия символа краха ☾, основываясь на ситуации.

Важно помнить, что, хоть символ краха ☾ и добавляет в набор костей символ провала ☾, само его наличие не означает автоматический провал проверки.



Вы можете считать крах улучшенной, более мощной версией осложнения. Например, один символ краха ✖ может вызвать срабатывание эффекта ✨. Краха может быть достаточно, чтобы была причинена рана вместо усталости, сломалась важная часть снаряжения, заклинило оружие, кончились боеприпасы или, в совокупности с провалом, граната взорвалась в руке у владельца.

БЕСКОНЕЧНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

При возможности успеха или провала, а также с побочными эффектами множества преимуществ, осложнений, триумфов и крахов, в игре не будет двух одинаковых проверок навыков. Существуют десятки, если не сотни, возможных исходов для почти любой проверки навыков. Ваш персонаж может достигнуть

огромного успеха безо всяких оговорок, или же скромного успеха с преимуществом, или же среднего успеха с преимуществом, сдерживаемым крахом. Таким же образом и неудавшиеся проверки могут сгладиться преимуществом или триумфом, или может создаться поистине ужасная ситуация, в которой неудача сопровождается осложнениями и крахом.

Столь широкие возможности позволяют создать по-настоящему запоминающиеся приключения и сцены. В накале страстей может произойти что угодно, даже одна-единственная ракета, выпущенная по футуристичному танку, может попасть в уязвимое место и разрушить его. Мы советуем вам воспользоваться шансом и подумать о том, как эти символы могут помочь в развитии истории и добавить разнообразные детали, которые сделают игровую встречу особо динамичной.

ДРУГИЕ ТИПЫ ПРОВЕРОК

Стандартная проверка навыка, использующая базовый набор костей, может решить подавляющее большинство задач во время игровой встречи. Однако возможны ситуации, требующие иного подхода. Что, если персонажи вовлечены в переговоры, от которых многое зависит и в которых участвует сразу несколько сторон? Или, может, они со всей мочи удирают от преследующих вражеских агентов? Кроме стандартных проверок навыков, в игре GENESYS есть встречные проверки, конкурирующие проверки и помогающие проверки.

Встречные проверки используются, когда успех и провал зависят в основном от навыков противника. Конкурирующие проверки используются для определения, кто справился лучше, если одно и то же задание выполняли сразу несколько персонажей. Помогаящие проверки — это упрощённые вариации других проверок, когда несколько персонажей работают сообща.

ВСТРЕЧНЫЕ ПРОВЕРКИ

Встречная проверка происходит, когда кто-то активно препятствует успеху вашего персонажа или когда ваш персонаж пытается одолеть или обойти другого персонажа. Например, если ваш персонаж кому-то врёт, проверка Обмана вашего персонажа может противопоставляться Бдительности собеседника.

Используйте встречные проверки, когда задачи двух персонажей противостоят друг другу или когда задача состоит в том, чтобы пройти незамеченным или найти кого-то прячущегося. Из этого следует, что чаще всего встречные проверки используются, когда ваш персонаж пытается повлиять

на кого-то в социальном плане (будь то ложь, очарование или запугивание), когда ваш персонаж пытается избежать внимания (пытаясь прокрасться мимо или обшаривая карманы) и в других похожих ситуациях. Получается, что встречные проверки используются, когда действия вашего персонажа противопоставляются кому-то конкретному.

Так же как и в случае стандартных проверок, при встречных проверках в набор костей добавляются ♦ и, возможно, ●. Однако сложность определяется не ведущим, а навыками и характеристиками соперника.

При создании набора костей вы начинаете с того же, что и обычно. Вы добавляете ♦, основываясь на навыках и характеристиках своего персонажа, затем усиливаете некоторые ♦ до ♣. Потом внимание переключается на соперника, и вы с ведущим решаете, какой навык он противопоставит тому действию, что пытается совершить ваш персонаж. Оцените навык и связанную с ним характеристику и определите, какое из этих значений больше. Наибольшее значение определяет, сколько ♦ добавляется к набору костей, а наименьшее — сколько из них потом усиливается до ● (смотрите **Усиление костей** на стр. 22).

В сущности, отрицательная часть набора формируется так же, как положительная, но ♦ меняется на ♣, а ♣ становится ●.

В тексте встречная проверка будет записана как **встречная проверка одного навыка против другого навыка**. Первым навыком будет навык вашего персонажа, а вторым — навык противника.

ПРИМЕР: ВСТРЕЧНАЯ ПРОВЕРКА

Рекс, исследователь дикой природы из предыдущих примеров, пытается прокрасться мимо пумы. У Рекса Ловкость 4 и Скрытность 2, значит, его набор складывается из четырёх костей способности, две из которых усиливаются до костей мастерства (♦♦♦♦ в итоге). У пумы Воля 1, а Бдительность равна 2. Следовательно, противник добавляет в набор две кости сложности (♦♦), одна из которых усиливается до кости вызова (♦♦♦). Если нет других условий, то набор выглядит так: ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦.

Конкурирующие проверки

Конкурирующие проверки происходят, когда несколько персонажей пытаются решить одну задачу и выясняют, кто закончит её первым или выполнит её лучше.

Например, два персонажа участвуют в соревнованиях по армрестлингу. У каждого одна и та же цель: победить, прижав к столу руку соперника. Победителя можно определить конкурирующей проверкой, которая покажет, кто кого превзошёл. Другими примерами могут послужить соревнования по бегу или дебаты перед публикой с участием нескольких политиков.

Для конкурирующей проверки ведущий назначает уровень сложности, и каждый участник проходит проверку навыка этой сложности. Когда персонажи совершают конкурирующую проверку, важно отслеживать, сколько ★ каждый игрок получит в своём наборе костей. Персонаж с наибольшим итоговым количеством ★ «побеждает» в проверке. Если в проверке никто из персонажей не преуспел, то нет и победителей, и конкурирующая проверка завершается ничьей. Если несколько персонажей получили одинаковое число ★, то смотрят на дополнительные условия для определения победителя.

Несмотря на то, что А и ⊕ оказывают свой обычный эффект в такой ситуации, у них появляется ещё одна полезная особенность. Если у двух персонажей оказалось одинаковое количество ★, то побеждает персонаж с наибольшим количеством ⊕. Если число ⊕ тоже одинаково, то побеждает обладатель наибольшего количества А.

Если после подсчёта всех этих категорий результат по-прежнему равный, конкурирующая проверка считается закончившейся вничью. В таком случае ведущий может сам назначить победителя, может объявить всех обладателей ничьей проигравшими, может разбить ничью ещё одной конкурирующей проверкой или может найти какой-то другой выход из сложившейся ситуации.

В тексте конкурирующая проверка будет записана как **конкурирующая проверка навыка со сложностью (уровень)**.

ПРИМЕР: КОНКУРИРУЮЩАЯ ПРОВЕРКА

Элли и Майкл несутся на мотоциклах по людным улицам Нью-Йорка, пытаясь добраться до Бруклинского моста, не попавшись полиции. Ведущий решает, что это будет **сложная** (♦♦♦♦) **проверка Вождения**. У Элли Ловкость 3 и Вождение 2, а у Майкла Ловкость 2 и Вождение 1. У Элли выпадает ★ ★ А А. Несмотря на низкие Ловкость и Вождение, Майкл тоже преуспевает, выбросив ★ ⊕ ⊕ ⊕ ⊕. Майкл выигрывает конкурирующую проверку по правилам устранения ничьей (так как ⊕ тоже приносит успех), и он доезжает до моста первым, оторвавшись от полиции в потоке машин.

Однако у Элли также есть А А, а Майклу предстоит разобраться с ⊕ ⊕ ⊕. Возможно, хоть Майкл и оторвался от полиции, его успели рассмотреть и выписали ордер на его арест. Тем временем Элли показала великолепные водительские качества: слава о ней дошла до местного клуба байкеров, и они предлагают вступить в их ряды!

Помогающие проверки

Некоторые задачи настолько важны или сложны, что вашему персонажу потребуется помощь (ну или по крайней мере он будет очень признателен). К счастью, персонажи могут (и должны!) помогать друг другу. Во время обычного повествования помощь оказывать легко: вы просто описываете, как ваш персонаж помогает. Если описание правдоподобное, ведущий засчитывает эту помощь. Есть два вида помощи, которую может оказывать ваш персонаж: квалифицированная помощь и неквалифицированная.

Квалифицированная помощь

Помощь хороша, когда помогающий обладает дополнительными знаниями или опытом. Если персонаж с более высоким рейтингом характеристики или рангом навыка помогает другому персонажу, то при создании набора костей можно использовать характеристику одного персонажа и ранг навыка другого.

Неквалифицированная помощь

Если помогающий не обладает более высоким рейтингом ни характеристики, ни навыка, ведущий может добавить в набор □ (чтобы отразить тот факт, что дополнительная помощь всё равно приносит какую-то пользу).

ОГРАНИЧЕНИЯ В ПОМОЩИ

Ведущий может потребовать выполнения некоторых условий, чтобы персонаж мог оказать помощь. Например, чтобы помочь в обработке раны, нужно находиться рядом с пациентом, а чтобы помочь в переводе древней книги, нужна сама книга.

Обычно помогать может только один персонаж. Однако ведущий в некоторых ситуациях может позволить участие нескольких помощников. В этом случае только один помощник может предложить свой рейтинг характеристики или навыка, а все остальные добавляют к проверке ■.

ПОМОЩЬ И ХРОНОМЕТРАЖ

Во время сражений или структурированных сцен, когда важны инициатива и порядок, в котором персонажи действуют, помощь совершается выполнением манёвра помощи. Этот манёвр позволяет союзнику, стоящему вплотную, в его следующей проверке навыка воспользоваться преимуществами помощи, предоставленной действующим персонажем. Эта помощь длится только до конца следующего хода персонажа, которому помогают.

Более подробно этот манёвр описан на странице 99.

ПРОЧИЕ КЛЮЧЕВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

Даже если дела идут очень плохо, ваши персонажи всё равно могут одолеть врагов и достойно выйти из ситуации. Каждый раз, когда ваш персонаж, а также персонажи ваших друзей избавляются от ран, которые других бы убили; когда демонстрируют таинственные магические или психические силы; когда вытворяют такое, что «обычным» жителям не под силу, вы демонстрируете свою исключительность. В этом разделе описано несколько важных элементов, которые помогут вам сделать своего персонажа отличающимся от остальных. В число этих элементов входят таланты персонажей, очки сюжета, опыт и развитие, а также такие вторичные отличительные черты, как порог ран и порог усталости.

ТАЛАНТЫ

Навыки отражают то, что ваш персонаж знает, что он умеет делать, какой у него опыт в конкретной области, а таланты — это более широкий класс особых умений. Таланты отражают разнообразные трюки, техники и приёмы, которыми ваш персонаж овладел за время своей карьеры или которые отражают решимость персонажа добиться успеха. Каждый талант — это особое умение, дающее персонажу игрока перевес в определённых обстоятельствах. Поддержание разваливающегося воздушного судна на ходу за счёт одного только желания и тонкой проволоки, воодушевление союзников, на которых надвигается ураган, и знание того, куда надо ударить разъярённого быка, чтобы свалить его одним ударом, — вот примеры работы талантов.

Таланты поделены на несколько категорий и бывают как активными, так и пассивными. Активные таланты обычно требуют, чтобы вы явно указали, что ваш персонаж их использует. У некоторых активных талантов есть стоимость или условия

использования, такие как вложение очка сюжета, получение усталости или использование таланта в качестве части действия атаки. Другие таланты пассивные, и это означает, что они всегда «включены» и вы не должны их активировать. Пассивные таланты либо постоянно приносят пользу, либо автоматически срабатывают в определённых обстоятельствах.

Некоторые таланты относятся к серии связанных талантов. В такие серии могут входить либо слабые версии талантов, за которыми идут их улучшенные версии, либо одинаковые таланты, которые можно брать несколько раз для усиления эффекта. В первом варианте улучшенная версия таланта полностью заменяет или улучшает слабую версию. Во втором варианте сила таланта измеряется в рангах. Чем большее количество раз ваш персонаж возьмёт талант, тем больше рангов у него будет и тем сильнее будет его эффект.

ОЧКИ СЮЖЕТА

Ваш персонаж (и персонажи других игроков) слеплен из другого теста, нежели большая часть персонажей, населяющих мир. У него есть не только доступ к навыкам и особым талантам, помогающим добиваться успеха, но и связь с судьбой или предназначением, неважно, как вы это называете. Судьба — это особая искра, которая возносит героев над обывателями и наделяет их значимостью в игровых событиях. В ходе приключений судьба, удача или предназначение могут вмешиваться на беду или на счастье. Судьба может проявиться в позитивном ключе и дать временное преимущество или усилить способности вашего персонажа. Или же судьба может оказать дурное влияние и наложить дополнительные трудности и осложнения. В любом случае ваши персонажи — герои сюжета, и мы хотим, чтобы игра это отражала.

Концепция судьбы и способность персонажей обращаться к ней представлена очками сюжета. Очки сюжета — это ресурс, который вы и ведущий можете использовать для создания множества эффектов. Например, вы можете использовать очки сюжета для усиления костей способности  или костей сложности  или для срабатывания определённых талантов или особых умений.

ДВА СЮЖЕТНЫХ НАБОРА

В игре есть два набора очков сюжета. Вы и другие игроки можете тратить очки сюжета из набора игроков. Ведущий тратит очки сюжета из набора ведущего.

Подготовка сюжетных наборов

Наборы игроков и ведущего можно обозначить на столе, нарисовав на бумаге два круга или просто указав, где какой будет находиться. В начале игровой встречи вы с другими игроками кладёте в свой набор по одному очку сюжета за каждого игрока. После ведущий кладёт в свой набор одно очко сюжета.

Отслеживание очков сюжета

Для отображения очков сюжета вы можете использовать любые мелкие предметы. Это могут быть игровые жетоны, стеклянные бусинки, монеты или покерные фишки. Можете купить соответствующие жетоны в магазинах настольных игр и на сайте www.hobbyworld.ru.

КАК ИСПОЛЬЗУЮТСЯ ОЧКИ СЮЖЕТА

Вы, другие игроки и ваш ведущий можете дёргать нити судьбы, тратя очки сюжета из соответствующего набора. Это очень важно: вы и другие игроки тратите очки сюжета только из набора игроков, а ведущий — только из своего набора.

Если вы или другой игрок тратите очко сюжета, вы убираете его из набора игроков и кладёте в набор ведущего. И наоборот, если ведущий тратит очко сюжета, он берёт его из своего набора и кладёт в набор игроков.

Очко перемещается после того, как вы полностью закончите действие, в котором тратите очко сюжета. Таким образом, ни игроки, ни ведущий не могут сразу тратить очко сюжета, попавшее в их набор; им придётся подождать следующего шанса, когда это можно будет сделать.

Ещё одним ограничением использования очков сюжета является то, что за одно действие вы можете потратить только одно очко (если только какая-нибудь способность не позволяет обратное). Если у вашего персонажа есть несколько способов, как можно потратить очко сюжета во время действия,

вам стоит тщательно подумать, какой из вариантов принесёт наибольшую пользу. Ведущий тоже может тратить только одно очко сюжета за действие.

В следующем разделе мы подробнее опишем, как можно использовать очки сюжета. Если в описании варианта не сказано обратное, то он доступен как игрокам, так и ведущему.

Рука помощи

Все персонажи могут взывать к судьбе для улучшения проверок навыков. Вы можете потратить одно очко сюжета для одного усиления способности своего персонажа при подготовке стартового набора. Другими словами, вы можете усилить одну  до . Ведущий может потратить очко сюжета для усиления стартового набора своего персонажа. Информация по усилению костей находится на странице 22.

Повышение ставок

Судьба может также уберечь персонажей от неприятностей. Игроки могут воззвать к судьбе и удаче, чтобы усложнить противнику прохождение проверки. Вы можете потратить одно очко сюжета, чтобы один раз усилить сложность проверки навыка персонажа ведущего. Это означает усиление  до . Ведущий может потратить очко сюжета для усиления сложности набора костей персонажа игрока. Информация по усилению костей находится на странице 22.

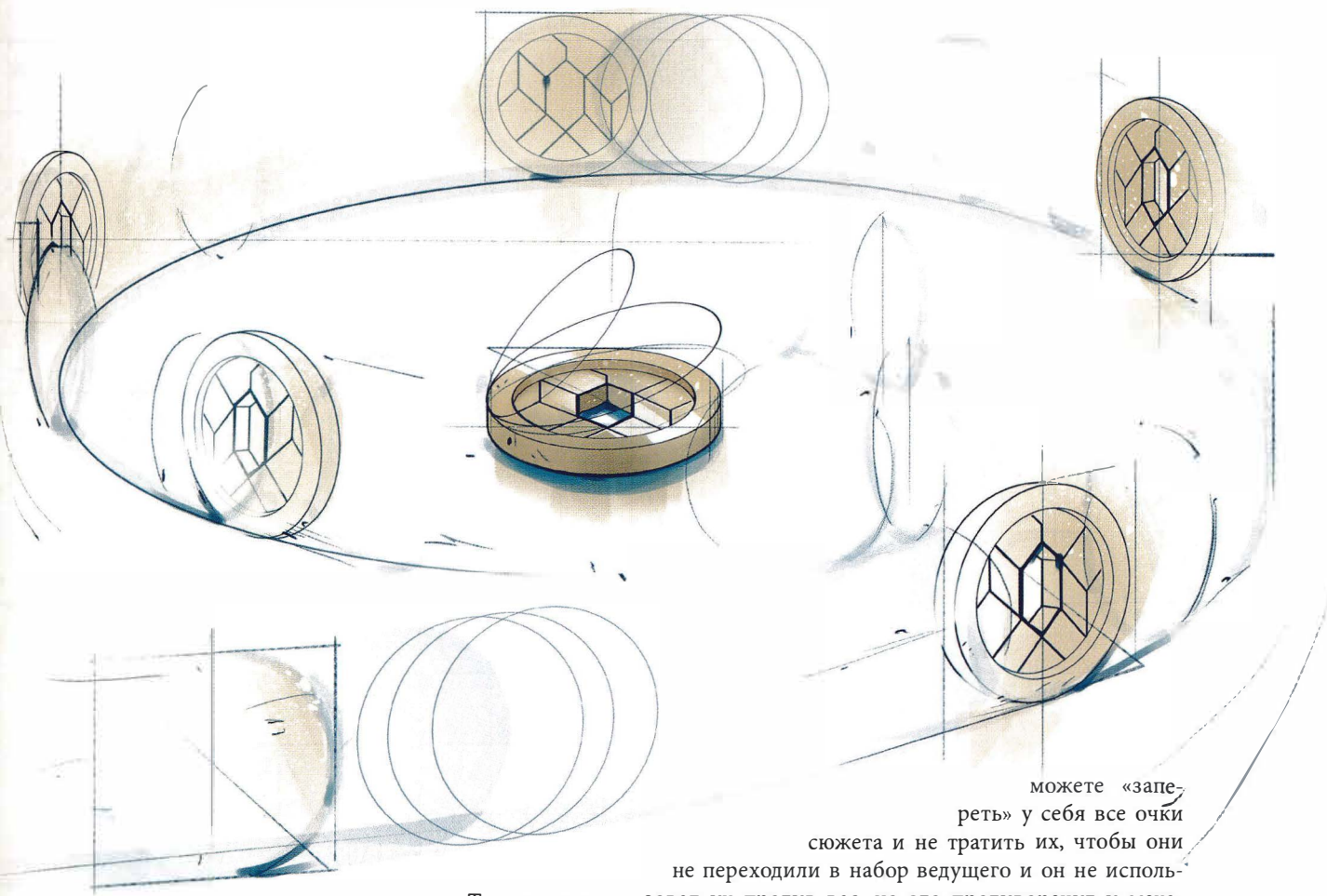
Особые способности и таланты

Некоторые мощные таланты позволяют персонажам тратить очки сюжета на различные эффекты. Подробности смотрите в описании самих талантов, начиная со страницы 72.

Удача и бог из машины

Вы также можете использовать очки сюжета для введения в повествование фактов и дополнительных деталей. Ваш ведущий делает это непосредственно, но при помощи очков сюжета вы и прочие игроки тоже можете внести свой вклад.

Представьте, что ваши персонажи (в научно-фантастическом мире) высаживаются на планету, на которой должна быть пригодная для дыхания атмосфера, но обнаруживается, что утечка газа из шахты сделала воздух ядовитым. Один из игроков может потратить очко сюжета и сказать: «Как хорошо, что ты не забыл взять комплект скафандров, когда мы были в том доке». И хоть никто из вас раньше про эти скафандры не упоминал, это будет вполне разумное и креативное дополнение к игре. Если ведущий не возражает, игрок тратит очко сюжета и его заявление становится истинным фактом — в трюме вашего корабля находятся скафандры.



Точно так же вы можете потратить очко сюжета, чтобы найти комплект первой помощи при беглом осмотре медицинского блока или описать особенность местности, за которой ваши персонажи смогут укрыться.

Такое использование сюжетных очков — отличный способ вовлечь всех игроков и развить сюжет. Однако последнее слово за тем, что можно вводить в игру, а что нет, остаётся за ведущим. Вы не должны злоупотреблять этим способом; чем более странными или неправдоподобными будут ваши предположения, тем больше вероятность того, что ведущий запретит такое использование очка сюжета. Трата очков на сюжет позволит вам и другим игрокам почувствовать себя активными участниками игры и повествования, получая в то же время награду за находчивость и отыгрыш. Если заявленное использование очка сюжета продвигает общую историю вперёд, ведущий, скорее всего, разрешит его вам.

ЭКОНОМИЯ ОЧКОВ СЮЖЕТА

Мы хотим, чтобы вы и ведущий регулярно использовали очки сюжета, создавая колебания удачи во время игры. Вы и другие игроки теоретически

можете «запереть» у себя все очки сюжета и не тратить их, чтобы они не переходили в набор ведущего и он не использовал их против вас, но это противоречит и механике, и духу игры. Если ваша группа будет беречь свои очки сюжета, ведущий найдёт другой способ оказать давление на вас и вы всё равно откажетесь от этого плана. Ведущий вполне может напоминать вам об использовании очков сюжета, например, когда вам попадается сильный противник.

Очки сюжета играют важную роль в создании волнения и интереса. При мудром использовании они создают напряжение, делая обычные проверки более значимыми, добавляя драматизма в обыденность и помогая вашим персонажам, когда их дела идут плохо.

ОГРАНИЧЕНИЯ УДАЧИ

Очки сюжета — это мощный ресурс, использовать который нужно с умом. Каждый игрок (вы, другие игроки или ведущий) может вложить только одно очко сюжета в одну проверку. Если игрок тратит очко сюжета на усиление  до , например, то он не может также потратить очко сюжета на срабатывание одного из своих талантов. Ведущий тоже может использовать только одно очко сюжета в проверке. Может получиться так, что и игрок, и ведущий потратят по очку сюжета на одну и ту же проверку и количество очков в наборах не изменится.

Первый шанс потратить очко сюжета всегда принадлежит активному игроку (игроку или ведущему, формирующему набор костей). После того как этот игрок решит, будет ли он использовать очко сюжета, шанс использовать очко сюжета появляется у противника (игрока, управляющего целью, или ведущего, в случае если цель — ПВ). Например, если ведущий при атаке по ПИ тратит очко сюжета на усиление вражеской кости способности  до кости мастерства , игрок, управляющий этим персонажем, получает возможность использовать очко сюжета либо на усиление  до , либо на срабатывание одного из своих талантов.

Этот порядок активации (равно как и ограничение по одному очку сюжета на игрока) очень важен. Во-первых, мы не хотим, чтобы игроки тратили большое количество очков сюжета, поэтому и введено ограничение по одному очку на игрока и правило о переходе очка в другой набор только после завершения действия. Кроме того, активный игрок вынужден первым решать, использовать ли ему очко сюжета, а это значит, что он уже не сможет передумать, если он вначале откажется от этой возможности, а потом противник воспользуется шансом. Всё это не даст игре буксовать на месте.

ОПЫТ И РАЗВИТИЕ

Во время приключений ваши персонажи учатся на своих успехах и ошибках и подготавливаются ко всё большим трудностям. Опыт — это основное средство, которым вы индивидуализируете своих персонажей. Каждый ПИ начинает с некоторым количеством опыта, который можно тратить в процессе создания персонажа на тренировку навыков, улучшение характеристик и получение талантов.

По ходу игры ваши персонажи будут получать дополнительный опыт, который тоже можно тратить на улучшение навыков и приобретение талантов. Мы подробнее обсудим это на странице 129. Однако основное правило заключается в том, что каждый персонаж должен получить в конце каждой игровой встречи примерно 20 очков опыта. Это позволит приобретать интересные улучшения раз за одну-две игровые встречи.

Начальный опыт

Персонаж игрока начинает с некоторым количеством опыта, зависящим от его расы или архетипа. Опыт, используемый при создании, это тот же самый опыт, который вы будете получать во время игры. Если вы потратите при создании не весь опыт, остатки перенесутся в игру и ваш персонаж сможет потратить больше очков после начала приключения. Подробнее о трате начального опыта смотрите в **Главе 2. Создание персонажей** на странице 32.

Улучшение характеристик

Стоимость увеличения характеристики при создании персонажа рассчитывается так: значение следующего рейтинга характеристики умножается на десять. Характеристику нельзя поднять выше 5. Характеристики можно увеличивать за счёт опыта только

во время создания персонажа, позже — только за счёт приобретения особых высокоуровневых талантов. Подробности об увеличении характеристик смотрите на странице 44.

Тренировка навыков

Каждый навык имеет пять доступных рангов тренировки. У персонажа в самом начале уже могут быть бесплатные ранги в некоторых навыках за счёт начальной карьеры. ПИ может тренировать дополнительные навыки и получать дополнительные ранги при создании персонажа. Какими бы ни были бонусы за расу или карьеру, при создании персонажа никакой навык не может иметь более 2 рангов.

Стоимость тренировки навыка рассчитывается так: значение следующего ранга умножается на 5. Вы можете приобретать ранги в навыках как при создании персонажа, так и позже, во время игры.

Следует заметить, что тренировка некарьерных навыков, которые не указаны в начальной карьере, обходится дороже. В дополнение к обычной стоимости приобретения ранга в навыке (значение следующего ранга, умноженное на пять), вы должны потратить 5 опыта. Подробности о карьере и карьерных навыках смотрите на странице 40.

Приобретение талантов

Таланты приобретаются за счёт опыта. Стоимость таланта зависит от уровня, который он занимает в дереве талантов, и равняется порядковому номеру уровня, умноженному на пять (талант 1-го уровня стоит 5 опыта, а талант 2-го уровня стоит 10 опыта). У приобретения талантов есть и другие требования и правила, мы рассмотрим их подробнее на странице 71.

ПРОИЗВОДНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Некоторые характеристики персонажа зависят от выбора, совершённого при его создании или в ходе приключения. Некоторые из них могут часто меняться во время игры под действием талантов, снаряжения и других факторов.

Порог ран

Порог ран вашего персонажа отражает то, сколько физического урона он может получить, прежде чем будет выведен из строя. Раны могут быть серьёзными, приводящими к критическим травмам. Их можно лечить навыком Медицина, но для восстановления требуется время.

Начальный порог ран вашего персонажа зависит от его расы или архетипа, а также рейтинга Силы. После того как его значение определено, увеличение Силы в процессе игры не увеличивает порог ран, его можно увеличить лишь соответствующими талантами, такими как Закалённый.

Порог усталости

Порог усталости вашего персонажа отражает то, сколько усталости он может получить, прежде чем станет оглушённым, потрясённым или выведенным из строя другим образом. Усталость отражает психологический или ментальный урон. Персонажи могут переносить усталость легче, чем раны. Более того, игроки могут использовать усталость как ресурс, вызывающий срабатывание разных способностей персонажа. К счастью, от усталости персонажи избавляются быстрее, чем от ран.

Начальный порог усталости вашего персонажа зависит от его расы или архетипа, а также рейтинга Воли. После того как его значение определено, увеличение Воли в процессе игры не увеличивает порог усталости, его можно увеличить лишь соответствующими талантами, такими как Упорство.

Защита

Защита определяет, насколько сложно попасть по вашему персонажу в сражении. У персонажей

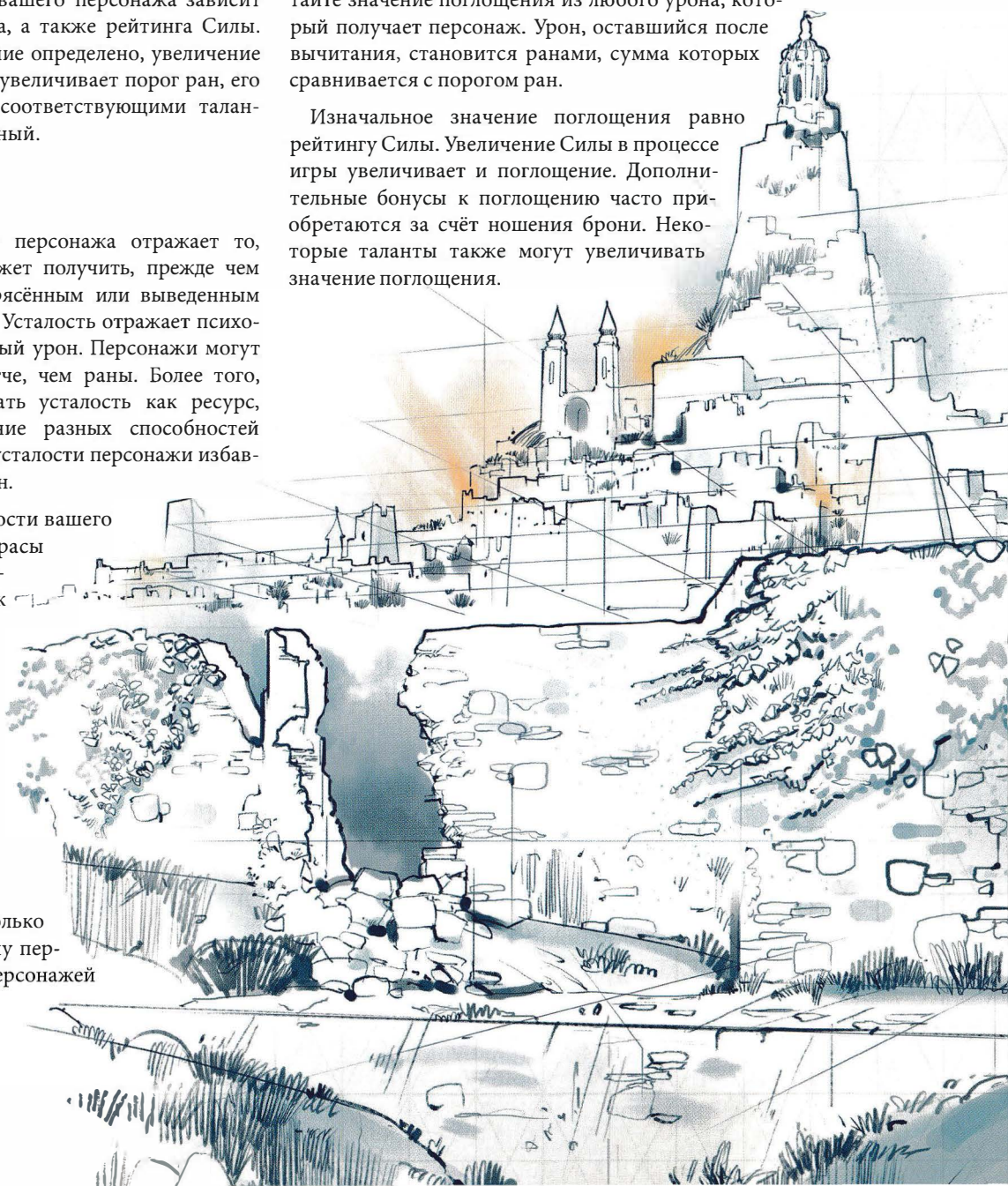
есть как дальняя, так и ближняя защита. Начальные значения обеих равны нулю. Если в тексте защита упоминается без уточнения того, какая именно это защита, то она применяется и к защите от оружия дальнего боя, и к защите от оружия ближнего боя.

Обычно защиту получают за счёт ношения брони или занятия оборонительной позиции, например укрытия. Кроме того, защиту могут увеличить некоторые таланты.

Поглощение

Поглощение определяет, сколько урона ваш персонаж может игнорировать, не получая вреда. Вычитайте значение поглощения из любого урона, который получает персонаж. Урон, оставшийся после вычитания, становится ранами, сумма которых сравнивается с порогом ран.

Изначальное значение поглощения равно рейтингу Силы. Увеличение Силы в процессе игры увеличивает и поглощение. Дополнительные бонусы к поглощению часто приобретаются за счёт ношения брони. Некоторые таланты также могут увеличивать значение поглощения.



ГЛАВА 2. СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Какой бы игровой мир или вид ролевой игры вы ни выбрали, вам понадобится персонаж. Создание персонажа в игре **GENESYS** происходит в несколько коротких этапов, позволяющих вам сразу взяться за дело. Для этого вам понадобится книга правил, лист персонажа (он есть в конце книги) и карандаш. Для бросков по некоторым таблицам вам потребуются десятигранная кость (d10). Кроме того, вам могут пригодиться несколько листов бумаги.

При создании персонажа используется система покупки за очки. Это значит, что у вас есть запас очков опыта, которые вы можете вложить в разные аспекты своего персонажа. Выбор расы или архетипа персонажа определяет его стартовые характеристики и стартовое количество опыта. После этого вы вкладываете очки опыта в улучшение стартовых характеристик, тренировку ключевых навыков и изучение особых талантов.

Концепция персонажа

В этой главе вы найдёте правила по созданию персонажа, касающиеся и его личных качеств, и его взаимодействия с игровой механикой, однако идея персонажа должна исходить от вас — придумайте персонажа, который впишется в игру.

Сначала подробно обсудите с другими игроками и ведущим типы создаваемых персонажей. Возможно, ведущий уже придумал приключение, и для него потребуются определённые типы навыков или даже конкретные расы или архетипы. Например, в городском приключении вам может и не пригодиться навык **Выживание**, а в военном, возможно, лучше будет сосредоточиться на боевых навыках, а не на дипломатических. Возможно, ведущий захочет скорректировать приключение под желания игроков, а вы — первоначальную идею своего персонажа. Полученная на этом этапе информация поможет вам и ведущему создать персонажей, которые дополнят разворачивающиеся в приключении истории.

Несмотря на то, что некоторые концепции персонажей могут лучше вписываться в приключение, нет



по-настоящему «неправильных» концепций. Ролевые игры проходят лучше, когда все настроены на совместную работу. Конструктивная критика, как и разумные компромиссы во время создания персонажа, могут стать залогом более интересной игры. Вы и ваши друзья должны быть открыты для чужих идей. Совместный поиск наиболее интересных сторон разных персонажей поможет добиться взаимопонимания и сохранить его на протяжении всего приключения.

Этапы создания персонажа

Создание персонажа проходит в семь этапов. Ниже кратко описан каждый этап, и по ходу главы они рассматриваются более подробно.

Этап 1. Определите предысторию

Каждый персонаж начинается с идеи. Кем вы хотите играть: благородным рыцарем, помогающим бедным и угнетённым, опытным во внедрении тайным агентом или талантливым хакером? То, каким будет персонаж, зависит от типа и мира игры (ну, вы же вряд ли станете создавать средневекового рыцаря для игры по современности). Итак, прежде чем начать игру, вам следует немного подумать над тем, каким вы видите своего персонажа и его предысторию — откуда он и что привело его на путь приключений?

Дополнительная информация о создании предыстории персонажа начинается со страницы 34.

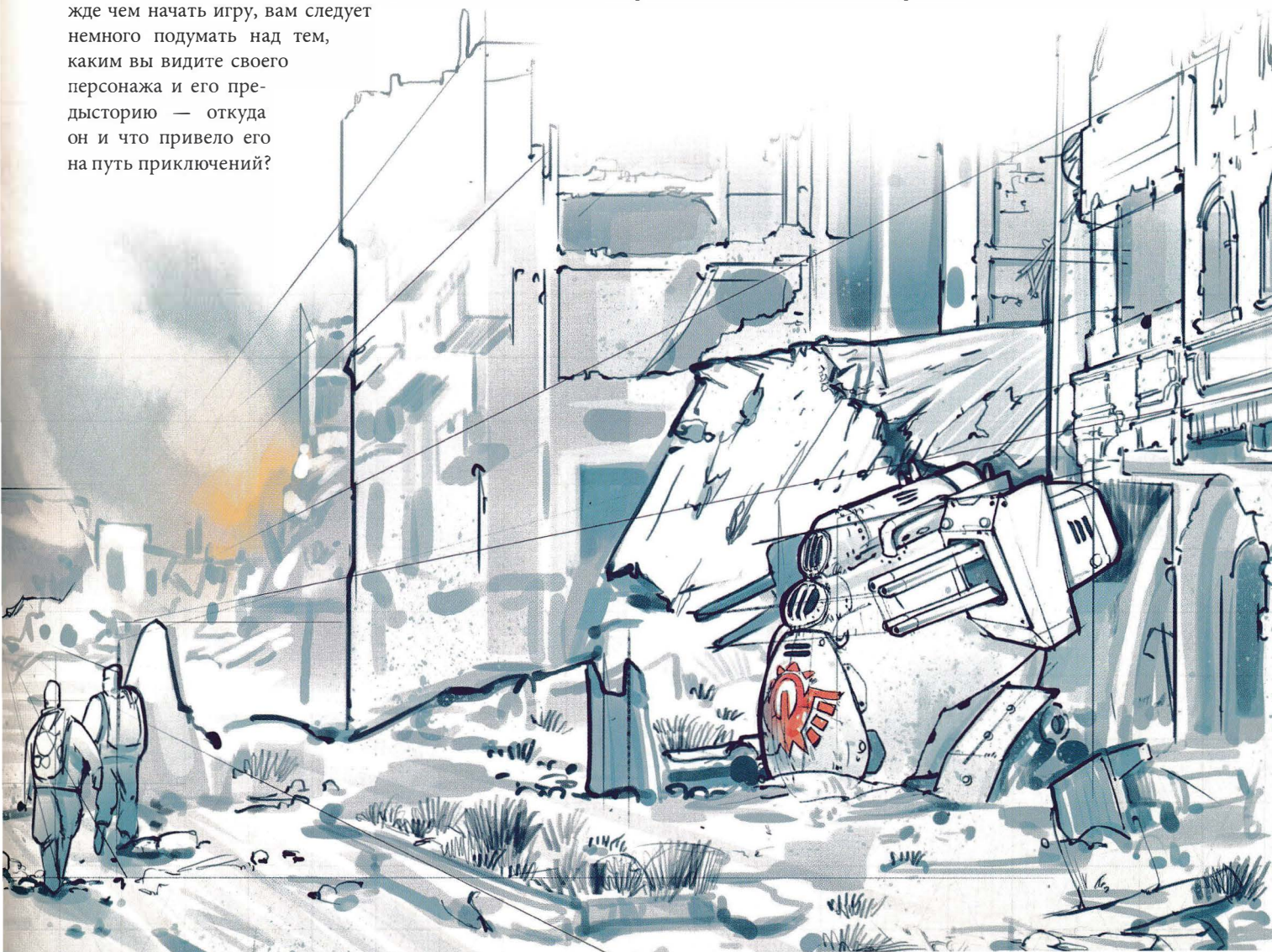
Этап 2. Выберите архетип или расу персонажа

Этот этап во многом зависит от выбранного игрового мира. Например, в классическом фэнтези ваш персонаж может стать человеком, дварфом, эльфом или орком, а в космоопере — одним из множества фантастических инопланетных существ. Тем не менее в базовых правилах вы выбираете один из четырёх архетипов людей: аристократ, интеллектуал, обыватель или трудяга.

Выбор архетипа или расы определяет стартовые рейтинги Силы, Ловкости, Интеллекта, Смекалки, Воли и Харизмы. От вашего выбора зависят и производные характеристики, такие как пороги ран и усталости, и уникальные врождённые способности, которыми можно наделить персонажа только на этом этапе.

Само собой разумеется, что, выбрав архетип или расу, вы не можете её потом изменить. Ваш персонаж не сможет посреди игры из человека внезапно превратиться в эльфа.

Подробнее этот этап описан на странице 35.



Этап 3. ВЫБЕРИТЕ КАРЬЕРУ

Карьера персонажа играет как сюжетную роль в рамках игрового мира, так и функциональную в рамках группы. Выбрав карьеру своему персонажу, вы впоследствии не сможете её поменять.

Тем не менее карьеры не ставят персонажей в жёсткие рамки. Они просто упрощают развитие одних навыков и затрудняют развитие других. Они также помогают описать персонажей в начале их пути, делая тем самым персонажей-новичков более интересными.

Подробнее этот этап описан на странице 40.

Этап 4. РАСПРЕДЕЛИТЕ ОЧКИ ОПЫТА

Выбранная вами раса или архетип определяет стартовый опыт персонажа. Вы можете потратить очки опыта на улучшение определённых сторон персонажа: повышение характеристик, тренировку навыков и приобретение талантов. Вы можете тратить очки опыта на любую комбинацию этих улучшений, а значит, к концу этого этапа персонажи могут очень сильно отличаться друг от друга.

В процессе игры ваш персонаж будет получать дополнительный опыт за свои успехи и достижения и также сможет его тратить на новые ранги в навыках и талантах.

Подробнее о распределении опыта рассказано на странице 44.

Этап 5. ОПРЕДЕЛИТЕ ПРОИЗВОДНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

К этому этапу стоит переходить только после завершения предыдущих, поскольку некоторые характеристики получится рассчитать только после того, как вы определите стартовые характеристики и таланты своего персонажа. К производным характеристикам относятся порог ран, порог усталости, защита и поглощение.

Подробнее о расчёте значений этих характеристик рассказано на странице 45.

Этап 6. ОПРЕДЕЛИТЕ МОТИВАЦИЮ ПЕРСОНАЖА

Мотивация — это главная движущая сила вашего персонажа. Первичная мотивация одних персонажей связана с их мировоззрением, другие ставят перед собой более конкретные задачи, часто связанные с семьёй или близким окружением. Некоторые ставят себе чёткую цель, которой хотят добиться, и, достигнув её, возможно, поставят себе новую.

Мотивация представлена четырьмя аспектами: Желанием, Страхом, Достоинством и Недостатком. Каждый из них представлен списком его конкретных проявлений. Конечно же, вы сами можете придумать мотивацию для персонажа; приведённые в книге списки — это скорее отправная точка, а не всеобъемлющий их перечень.

Мотивация играет важную роль в развитии персонажа. Отыгрыш мотивации может принести вам в конце игровой встречи дополнительный опыт. Также она очень важна в социальных сценах.

Различные мотивации представлены на странице 46.

Этап 7. ВЫБЕРИТЕ СНАРЯЖЕНИЕ, ВНЕШНОСТЬ И ХАРАКТЕР ПЕРСОНАЖА

После определения расы или архетипа, предыстории, мотивации и других важных параметров вы описываете внешность персонажа. Рост, вес, цвет глаз, цвет волос и причёску (или цвет рогов и шупалец), цвет кожи, телосложение, отличительные черты, такие как шрамы и татуировки, одежду — всё, что можно описать. Эта информация может, а в некоторых случаях и должна соотноситься с тем, что вы выбрали ранее при создании своего персонажа. Например, персонаж с высоким значением Силы может быть более мускулистым, а у персонажа, выросшего под палящим солнцем пустыни, может быть обветренная смуглая кожа.

Кроме того, каждый персонаж начинает игру с личным оружием и снаряжением общей стоимостью 500. На этом этапе ПИ может выбрать снаряжение.

Этот этап представлен на странице 51. Больше информации о снаряжении можно найти на странице 82.

Этап 1. ОПРЕДЕЛИТЕ ПРЕДЫСТОРИЮ

Предыстория — это важный этап в создании персонажа, однако в нём также меньше всего правил. Мы решили, что так будет правильно. Ведь это же ролевая игра, поэтому придумывание истории персонажа — это скорее упражнение по рассказыванию истории, а не по игровой механике.

Тем не менее мы надеемся, что предыстория персонажа будет говорить о том, какого персонажа вы создадите. Допустим, ваш персонаж — трудолюбивый шахтёр с пограничной планеты в далёкой галактике; вероятно, вы захотите создать сильного и выносливого персонажа, наделённого способностями,

подходящими для жизни в подобном мире. Ну а если ваш персонаж является научным сотрудником престижного университета, вы наверняка сделаете его умным и образованным.

Кроме того, предыстория связана с миром игры. Если вы играете в средневековое фэнтези, ваш персонаж не может быть родом с другой планеты. И наоборот, если события игры проходят в далёком будущем, вряд ли ваш персонаж будет родом из семьи кузнецов.

Также помните о том, что игровая статистика не всегда отражает предысторию персонажа. Предыстория делает персонажа более целостным, помогает понять его личность и образ мыслей, то, что не отразить навыками, талантами и другими способностями. Знание предыстории может оказаться полезным при определении целей, стоящих перед вашим персонажем, а также путей, которыми он их будет достигать.

Учитывая это, мы подготовили ряд вопросов. Вы можете не отвечать на них (с точки зрения игровой механики предыстория персонажа вообще не нужна) или ответить только на те из них, которые вам понравились. Тем не менее ответы на вопросы могут помочь вам придумать предысторию персонажа.

Вопросы о предыстории персонажа

Откуда родом ваш персонаж? Ответ может быть связан с игровым миром (планета Эбулон в кластере

Дельта) или носить общий характер (маленький фермерский городок в холмистой местности). Главное, понять, откуда ваш персонаж и что он думает об этом месте?

Есть ли у персонажа семья? У него было много братьев и сестёр или он был единственным ребёнком в семье? У него есть родители? Если да, то кто они? Если нет, то кто его воспитал? В каких отношениях персонаж со своей семьёй?

Каков социальный статус вашего персонажа? Он был уважаемым членом общества или кем-то из безликой массы? А может, он маргинал, которого сторонятся представители «приличного» общества? Чем занимался персонаж до того, как пустился на поиски приключений?

Сколько лет вашему персонажу? Он юн и порывист или стар и мудр? (Или стар и порывист, или молод и мудр.) Если он средних лет или старше, как его изменило взросление?

Что ваш персонаж думает о мире? Ваш ответ может быть довольно общим (циничное отношение ко всему, с чем сталкивается) или связанным с игровым миром (ненавидит правление Федерации Сол). Вы можете задавать этот вопрос и отвечать на него сколько захотите, каждый раз выбирая разные аспекты этого мира.

Почему ваш персонаж покинул дом? Вероятно, он теперь искатель приключений, оставивший позади часть своей прошлой жизни или всю её целиком. Почему? Что случилось?

Этап 2. ВЫБЕРИТЕ АРХЕТИП ИЛИ РАСУ ПЕРСОНАЖА

Как мы и говорили ранее, этот этап зависит от выбранного игрового мира. Многие из них обладают фантастическими элементами, и один из них — игра представителями других рас (мы используем термин «раса» для обозначения всех типов персонажей, когда игра позволяет играть не только людьми). В традиционном фэнтези часто встречаются эльфы, dwarфы, орки и другие подобные существа, а во многих фантастических игровых мирах множество разумных инопланетных форм жизни.

Однако в Системе костей повествования мы использовали людей как единственную стартовую расу (если вы хотите узнать больше об использовании в игре других рас, посмотрите примеры игровых миров в **Части II**, начиная со стр. 136). Чтобы предоставить вам выбор, а также показать пример игрового мира, в котором нет возможности выбрать

расу, мы представляем вам четыре архетипа для создания персонажа.

С точки зрения механики архетипы и расы в процессе создания персонажа работают одинаково. И те и другие отвечают за стартовые рейтинги характеристик, а также за пороги ран и усталости. Сделав свой выбор на этом этапе, вы также определите количество очков опыта, которое можно потратить на улучшение характеристик и приобретение навыков и талантов. Но этим мы займёмся позже, на **Этапе 4** (стр. 44).

Сейчас же вам нужно выбрать для персонажа один из четырёх архетипов (если же вместо архетипа вы выбираете расу, то возьмите одну из них). Помните, в дальнейшем выбор изменить будет нельзя. Во время игры вы не сможете сменить архетип или расу; для этого вам придётся создать нового персонажа.

ОПИСАНИЕ АРХЕТИПОВ

Для простоты восприятия описание архетипа делится на несколько частей. В первой части указаны стартовые характеристики вашего персонажа. Важно помнить, что это именно стартовые характеристики и в дальнейшем у вас будет возможность их улучшить.

Во второй части указаны производные характеристики, упоминавшиеся на странице 31. Два из них определяются архетипом: это порог ран и порог усталости.

В третьей части указан ваш стартовый опыт. Позже, на **Этапе 4**, вы сможете его потратить на улучшение персонажа.

В четвёртой части приводятся особые способности, которые получит персонаж, выбрав этот архетип. Некоторые архетипы (или расы) дают персонажу бесплатный талант, бесплатные ранги в определённых навыках или уникальные способности.

АРХЕТИП 1: ОБЫВАТЕЛЬ

Обыватель — это базовая основа создания персонажа, обладающая наибольшими возможностями персонализации. Вам стоит выбрать этот архетип, если вы предпочитаете играть «универсальными» персонажами, которые ни в чём не будут слишком плохи. Также вам стоит его выбрать, если вы придумали очень специфичный тип персонажа, поскольку из всех архетипов этот наиболее гибок и модифицируем.

Все начальные характеристики равны 2, а это значит, что персонажу будет непросто повысить любую из них до 4 или 5, но в то же время у вашего персонажа нет ни одной откровенно «проседающей» характеристики. Благодаря этому пороги ран и усталости имеют средний показатель — 10.

Поддерживая идею универсальности, ваш персонаж начинает с большим количеством рангов в навыках, чем все остальные. Способность вашего архетипа тоже универсальна — по сути, ваша группа получает 1 очко сюжета, которое сможет потратить в любой момент. И наконец, этот архетип начинает с большим количеством опыта, чем другие архетипы. Главное, помните о том, что потратить опыт на повышение характеристик можно только во время создания персонажа (в остальных случаях для повышения характеристик вам понадобится талант Повышение; стр. 81). Рекомендуем потратить большую часть опыта на улучшение характеристик, а 25–35 очков сохранить на таланты и навыки.

СПОСОБНОСТИ АРХЕТИПА

2	2	2	2	2	2
СИЛА	ЛОВКОСТЬ	ИНТЕЛЛЕКТ	СМЕКАЛКА	ВОЛЯ	ХАРИЗМА

- **Стартовый порог ран:** 10 + Сила
- **Стартовый порог усталости:** 10 + Воля
- **Стартовый опыт:** 110
- **Стартовые навыки:** обыватель получает по 1 рангу в двух разных некарьерных навыках. Ранги получаются до распределения опыта. В процессе создания персонажа ранг этих навыков нельзя поднять выше 2.
- **Готов ко всему:** один раз за игровую встречу, свободным действием вне хода, вы можете переместить 1 очко сюжета из набора ведущего в набор игроков.



Архетип 2: Трудяга

Трудяга — это архетип сильного и выносливого персонажа, который в прошлом занимался каким-то физическим трудом. Вам стоит выбрать этот архетип, если вы планируете создать персонажа, делающего упор на бой, особенно на ближний. Также вам стоит его выбрать, если предыстория вашего персонажа связана с физическим трудом и тяжёлой работой.

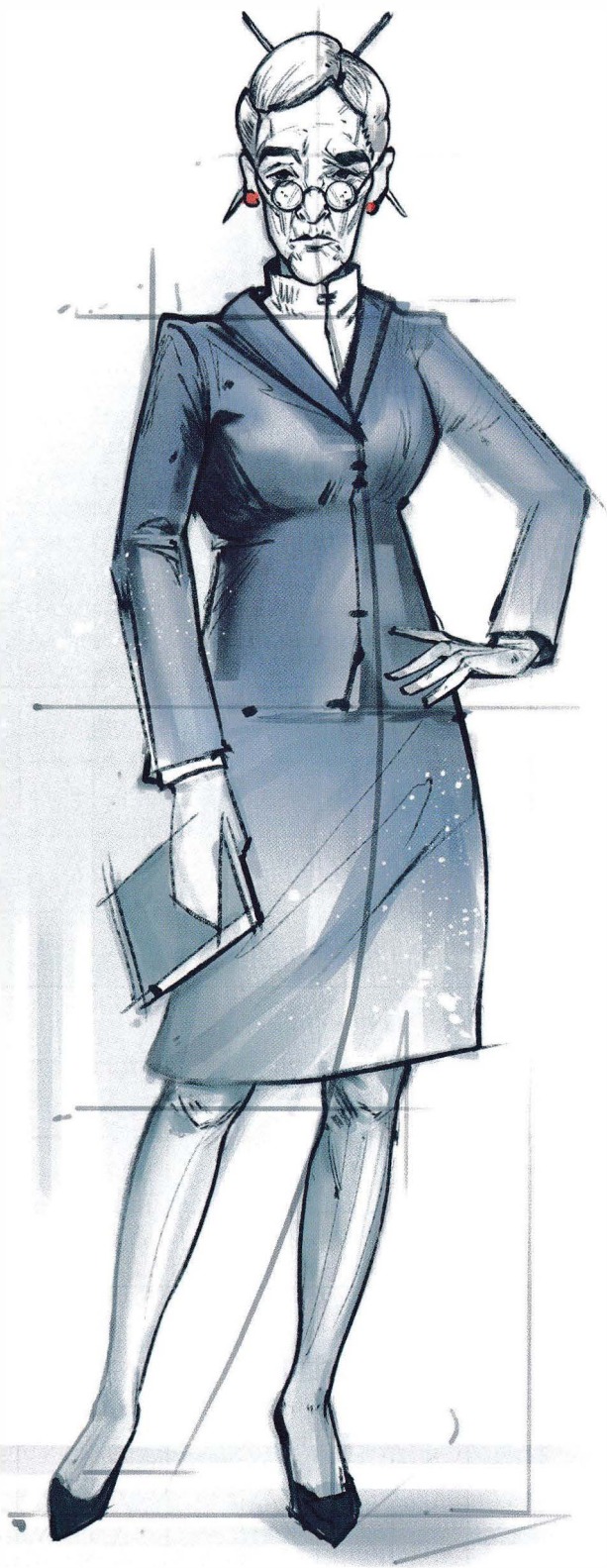
Этот архетип начинает с рейтингом Силы 3 и рейтингом Воли 1. Сила вашего персонажа выше среднего, что компенсируется пониженной Волей, а значит, вам понадобится потратить ценные очки опыта на то, чтобы вернуть значение до 2 либо принять этот недостаток. Благодаря этому порог ран у персонажа выше среднего, а порог усталости — ниже.

Кроме того, этот архетип даёт особую способность, которая позволяет максимально снизить тяжесть одной критической травмы. Она не только защищает персонажа от опасных последствий критической травмы, но также может спасти ему жизнь, ведь умереть в этой игре можно только от эффектов критических травм.

Способности архетипа



- **Стартовый порог ран:** 12 + Сила
- **Стартовый порог усталости:** 8 + Воля
- **Стартовый опыт:** 100
- **Стартовые навыки:** трудяга получает 1 ранг в Атлетике. Ранг получается до распределения опыта. В процессе создания персонажа ранг Атлетики нельзя поднять выше 2.
- **Крепкий орешек:** один раз за игровую встречу, сразу после получения критической травмы и определения её тяжести, свободным действием вне хода, ваш персонаж может потратить 1 очко сюжета. В этом случае считается, что результат броска — «01».



АРХЕТИП 3: ИНТЕЛЛЕКТУАЛ

Интеллектуал — это архетип персонажа, в прошлом занимавшегося умственным трудом. Это могла быть наука, медицина, обучение или даже магия. Вам стоит выбрать этот архетип, если вы планируете создать персонажа, занимающегося каким-либо умственным трудом. Также вам стоит его выбрать, если предыстория вашего персонажа связана с высшим образованием.

Этот архетип начинается с рейтингом Интеллекта 3 и рейтингом Ловкости 1. Интеллект вашего персонажа выше среднего (и в дальнейшем его проще будет улучшить), как и его порог усталости, но, с другой стороны, его Ловкость ниже среднего (что снизит его эффективность в дальнем бою). Ваш порог ран также ниже среднего.

Однако это компенсируется очень хорошей способностью, которая позволяет персонажу считать ранг навыка равным его Интеллекту. И пусть она работает лишь один раз за игровую встречу, но, возможно, именно от неё будет зависеть успех или провал в жизненно важной проверке.

СПОСОБНОСТИ АРХЕТИПА



- **Стартовый порог ран:** 8 + Сила
- **Стартовый порог усталости:** 12 + Воля
- **Стартовый опыт:** 100
- **Стартовые навыки:** интеллектуал получает 1 ранг в Знании. Ранг получается до распределения опыта. В процессе создания персонажа ранг Знания нельзя поднять выше 2.
- **Гениальность:** один раз за игровую встречу, свободным действием, ваш персонаж может потратить 1 очко сюжета. Если он это делает, то в следующей проверке навыка, совершённой им в этом же ходу, считается, что ранг в этом навыке равен его Интеллекту.

АРХЕТИП 4: АРИСТОКРАТ

Аристократ — это архетип, представляющий любого персонажа, наделённого даром красноречия. Это может быть дворянин, политик, бард или даже торговый агент или коммерсант. Вам стоит выбрать этот архетип, если вы планируете создать персонажа, которому подойдёт такая роль, или если ваш персонаж хорош в переговорах.

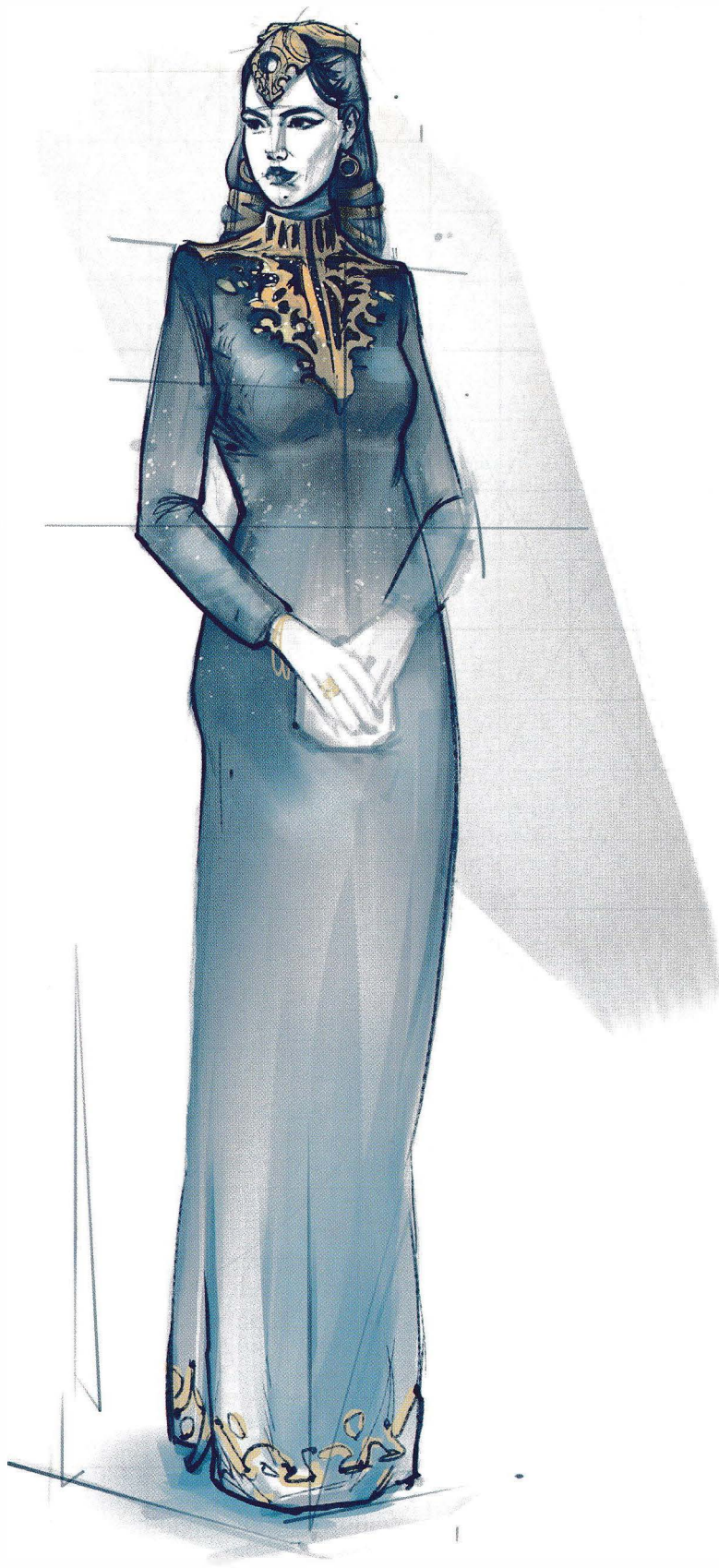
Этот архетип начинается с рейтингом Харизмы 3 и рейтингом Силы 1. Ваш персонаж начинает игру с хорошей Харизмой, которую ещё можно и улучшить. А вот низкая Сила (и, как следствие, низкий порог ран и поглощение) означает, что персонаж не станет хорошим бойцом, если только не потратит на это приличное количество опыта. У вас также средние стартовые пороги ран и усталости.

Стартовая способность вашего персонажа сама по себе хороша, но также её можно использовать вместе с некоторыми талантами или действиями во время социальных сцен для получения по-настоящему мощных эффектов. А в сочетании со стартовыми характеристиками этот архетип просто идеально подойдёт персонажам, желающим лидировать в социальных ситуациях (пусть даже они и не так хороши в бою)!

СПОСОБНОСТИ АРХЕТИПА



- **Стартовый порог ран:** 10 + Сила
- **Стартовый порог усталости:** 10 + Воля
- **Стартовый опыт:** 100
- **Стартовые навыки:** аристократ получает 1 ранг в Хладнокровии. Ранг получается до распределения опыта. В процессе создания персонажа ранг Хладнокровия нельзя поднять выше 2.
- **Сильная личность:** один раз за игровую встречу, свободным действием ваш персонаж может потратить 1 очко сюжета. Если он это делает, то в следующей проверке навыка, совершенной им в этом же ходу, он удваивает значение причиняемой или вылечиваемой усталости (вы совершаете выбор перед проверкой).



ЭТАП 3. ВЫБЕРИТЕ КАРЬЕРУ

Наша система позволяет вам создавать персонажей в относительно свободной форме и самим определять их роли в игре. Однако многие игроки предпочитают видеть для своих персонажей хотя бы какие-то наброски. Для этого у нас есть карьеры.

Можете считать карьеру профессией или ролью вашего персонажа. Это общая концепция того, в чём персонаж будет особенно хорош во время игры. Карьера позволяет персонажу лучше решать определённые задачи в ущерб другим. Как правило, она определяет роль персонажа в игре. Кроме того, есть и такие карьеры, которые тематически связаны с игровыми мирами.

Итак, давайте подробнее рассмотрим карьеры и выберем подходящую для вашего персонажа.

КАК ЭТО РАБОТАЕТ?

На старте игры карьеры дают персонажам две вещи. Первая — восемь навыков, которые становятся карьерными, а это значит, что остальные навыки считаются некарьерными. Вторая — по рангу в четырёх разных карьерных навыках на ваш выбор, что отражает более глубокое изучение персонажем определённых областей в рамках карьеры.

КАРЬЕРНЫЕ И НЕКАРЬЕРНЫЕ НАВЫКИ

Деление навыков на карьерные и некарьерные всего лишь показывает, что вашему персонажу проще (дешевле) развивать одни навыки и сложнее (дороже) развивать другие. Как тратить опыт на покупку навыков, мы подробно рассмотрим на **Этапе 4** (стр. 44), когда вы будете распределять стартовый опыт своего персонажа. Пока же скажем об этом вкратце.

Ранг в некарьерном навыке всегда стоит на 5 опыта больше, чем тот же ранг в карьерном навыке. Выходит, что несмотря на то, что у каждого персонажа есть доступ ко всем навыкам, одни навыки он может развивать быстрее, чем другие. Это подталкивает игроков больше внимания уделять карьерным навыкам, а некарьерные покупать только тогда, когда, по их мнению, этих навыков действительно не хватает персонажу.

РАНГИ В КАРЬЕРНЫХ НАВЫКАХ НА СТАРТЕ ИГРЫ

На старте игры вы получаете не только карьерные навыки, которые дешевле развивать, но также и ранги в некоторых из них. Это помогает вашему персонажу выбрать вектор развития в пределах карьеры и гарантирует, что он не останется без тренированных навыков.

Определившись с карьерой, выберите четыре из восьми карьерных навыков. На начало игры ваш персонаж получает по 1 рангу в каждом из этих навыков и не тратит на это очки опыта.

КАРЬЕРЫ

Вы узнали, что такое карьера, и теперь настало время выбрать одну из них. Этот выбор можно сделать лишь один раз; сделав его, вы не сможете его изменить в процессе игры.

Но не придавайте этому слишком большого значения. В конце концов, карьеры всего лишь позволяют дешевле развивать определённые навыки, но при этом не останавливают вас от развития других. Если вы считаете, что вашему персонажу пригодится пара рангов в некарьерном навыке, — купите их!

КАРЬЕРЫ, СВЯЗАННЫЕ С РОЛЬЮ

Эти карьеры связаны с ролью персонажей в группе. Они не привязаны к какому-либо игровому миру и могут использоваться в любой игре. В этих карьерах нет навыков, связанных с миром игры, хотя в некоторых случаях мы предлагаем заменить ряд навыков на другие, более подходящие выбранному игровому миру.

АРТИСТ

Для Артистов весь мир — одна большая сцена. Все они — исполнители, актёры, музыканты — зарабатывают на жизнь, наполняя радостью дни других людей. Однако они способны на большее, чем кажется на первый взгляд, и некоторые Артисты применяют свои способности для решения более серьёзных задач.

Карьерные навыки Артиста: **Ближний бой, Выдержка, Жульничество, Координация, Лидерство, Обаяние, Обман и Скрытность**. Перед распределением очков опыта Артист может выбрать четыре карьерных навыка и повысить каждый из них на 1 ранг.

Замените навык **Ближний бой** на **Ближний бой (лёгкое оружие)**, если этот навык доступен в выбранном игровом мире, поскольку большинство Артистов не пользуется двуручными мечами и топорами, предпочитая им рапиры и другое лёгкое клинковое оружие.

ИССЛЕДОВАТЕЛЬ

В диких землях Исследователь чувствует себя как дома и способен справиться со всем, что они ему готовят. Как правило, Исследователи прекрасно умеют выживать

в дикой местности, а также весьма неплохо обращаются с дальнобойным оружием. Исследователи — это военные разведчики, грубые и нелюдямые охотники или просто те, кто выбрал жизнь в дикой местности.

Карьерные навыки Исследователя: **Атлетика, Внимание, Выживание, Грубая сила, Дальний бой, Координация, Обман и Скрытность**. Перед распределением очков опыта Исследователь может выбрать четыре карьерных навыка и повысить каждый из них на 1 ранг.

Замените навык **Дальний бой** на **Дальний бой (тяжёлое оружие)**, если этот навык доступен в выбранном игровом мире, поскольку Исследователь предпочитает ружья и другое дальнобойное оружие.

ЛЕКАРЬ

Лекарь следит за здоровьем своих соратников. В сложных обстоятельствах Лекари сохраняют спокойствие, концентрацию и, конечно, занимаются лечением. Однако могут они не только это. В зависимости от предыстории и характера, Лекари могут быть хорошими переговорщиками, нестигаемыми и выносливыми санитарями или аморальными хирургами, ставящими опыты на своих пациентах.

Карьерные навыки Лекаря: **Бдительность, Ближний бой, Выдержка, Выживание, Знание, Медицина, Стойкость и Хладнокровие**. Перед распределением очков опыта Лекарь может выбрать четыре карьерных навыка и повысить каждый из них на 1 ранг.

Замените навык **Ближний бой** на **Ближний бой (лёгкое оружие)**, если этот навык доступен в выбранном игровом мире, поскольку он лучше отражает умение Лекаря пользоваться небольшими лезвиями, вроде скальпеля.

ЛИДЕР

Лидер направляет своих товарищей, а также взаимодействует со всеми остальными. Лидеры умеют брать на себя ответственность и контроль над ситуацией, но их методы могут сильно отличаться. Лидер — это и добрый, заботливый начальник, и сладкоречивый политик, и военный командир, требующий слепого подчинения.

Карьерные навыки Лидера: **Ближний бой, Внимание, Выдержка, Запугивание, Лидерство, Обаяние, Переговоры и Хладнокровие**. Перед распределением очков опыта Лидер может выбрать четыре карьерных навыка и повысить каждый из них на 1 ранг.

Замените навык **Ближний бой** на **Ближний бой (лёгкое оружие)**, если этот навык доступен в выбранном игровом мире, поскольку он лучше отражает умение Лидера пользоваться мечом или другим, пусть и церемониальным, но эффективным, оружием.

МОШЕННИК

Ремесло Мошенника — преступления. Мошенники умело избавляют олухов от их денег и ценностей самыми разными способами, будь то жульничество, воровство или многоступенчатые махинации. Мошенник — это вор-домушник, аферист, карманник или красноречивый карточный шулер.

Карьерные навыки Мошенника: **Дальний бой, Жульничество, Координация, Обаяние, Обман, Скрытность, Уличная интуиция и Хладнокровие**. Перед распределением очков опыта Мошенник может выбрать четыре карьерных навыка и повысить каждый из них на 1 ранг.

Замените навык **Дальний бой** на **Дальний бой (лёгкое оружие)**, если этот навык доступен в выбранном игровом мире, поскольку он лучше отражает пристрастие Мошенника к пистолетам и метательному оружию.

ПЕРЕГОВОРЩИК

Переговорщик — невероятно общительный человек. Будь то богатей из высшего общества или добродушный бармен, знающий всё вокруг, он способен найти общий язык с кем угодно и, что более важно, знает, как извлечь из этого максимальную пользу.

Карьерные навыки Переговорщика: **Бдительность, Внимание, Знание, Обаяние, Обман, Переговоры, Уличная интуиция и Хладнокровие**. Перед распределением очков опыта Переговорщик может выбрать четыре карьерных навыка и повысить каждый из них на 1 ранг.

СОЛДАТ

Солдаты — бойцы до мозга костей. Их дом — поле боя, и они знают всё о том, как пережить ужасы битвы и не дать выжить противнику. В зависимости от игрового мира ваш Солдат может быть крепким легионером с копьем и щитом, современным солдатом в бронежилете и с автоматом или космодесантником с лазерной пушкой, но военная карьера остаётся неизменной.

Карьерные навыки Солдата: **Атлетика, Бдительность, Ближний бой, Внимание, Выживание, Грубая сила, Дальний бой и Запугивание**. Перед распределением очков опыта Солдат может выбрать четыре карьерных навыка и повысить каждый из них на 1 ранг.

Замените навыки **Ближний бой** на **Ближний бой (тяжёлое оружие)**, **Грубую силу** на **Артиллерию** и/или **Дальний бой** на **Дальний бой (тяжёлое оружие)**, если эти навыки доступны в выбранном игровом мире. Солдаты, как правило, владеют тяжёлым оружием, таким как копья, пики, мушкеты или автоматы. Кроме того, чем более фантастичен игровой мир, тем больше вероятность, что Солдат будет обучен применению тяжёлого оружия, а не рукопашному бою.

СПЕЦИАЛИСТ

Специалистом может быть любой, чья работа связана с ручным трудом и специальной подготовкой. Каким будет Специалист, сильно зависит от игрового мира, — средневековым кузнецом, современным автомехаником, настройщиком компьютеров или главным инженером на борту звездолёта. Он также может быть трудоголиком, у которого ни на что нет времени, кроме работы, или творческим ремесленником, любящим создавать что-то новое.

Карьерные навыки Специалиста: **Атлетика, Вниманье, Выдержка, Грубая сила, Механика, Переговоры, Стойкость** и **Уличная интуиция**. Перед распределением очков опыта Специалист может выбрать четыре карьерных навыка и повысить каждый из них на 1 ранг.

КАРЬЕРЫ, СВЯЗАННЫЕ С МИРОМ ИГРЫ

Мы также разработали карьеры, которые связаны с определёнными видами игровых миров. В каждом конкретном случае указано, для каких игровых миров подойдёт эта карьера. Прежде чем выбрать одну из этих карьер, обязательно проконсультируйтесь со своим ведущим!

БЕЗУМНЫЙ УЧЁНЫЙ (МОРОВАЯ ВОЙНА, СТИМПАНК)

Цель Безумного учёного — достижение невозможного. Законы физики для него — лишь руководящие принципы, а общепринятая мораль — досадное недоразумение. Безумные учёные могут быть исследователями, стремящимися слить воедино магию и технологии, или гениальными изобретателями, создающими ужающие механические творения. Они совсем не обязаны быть злыми или даже аморальными, они скорее недалёковидны. Они настолько сконцентрированы на великих изысканиях, что не замечают последствий своих действий.

Карьерные навыки Безумного учёного: **Алхимия, Дальний бой (тяжёлое оружие), Жулничество, Запугивание, Знание, Медицина, Механика** и **Управление**. Перед распределением очков опыта Безумный учёный может выбрать четыре карьерных навыка и повысить каждый из них на 1 ранг.

Если в выбранном мире используются альтернативные правила магии, замените навык **Дальний бой (тяжёлое оружие)** на **Магию**.

ВОЛШЕБНИК (ЛЮБОЙ МИР, ИСПОЛЬЗУЮЩИЙ АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ПРАВИЛА МАГИИ)

Магию, с которой и связана карьера Волшебника, можно внести практически в любой игровой мир. Волшебник смотрит на магию как на дисциплину,

которую можно постигнуть путём изучения и практики. Ритуалы, фокусы и заклинания — это способы, которыми Волшебник направляет магическую энергию.

Карьерные навыки Волшебника: **Бдительность, Выдержка, Жулничество, Запугивание, Знание, Лидерство, Магия** и **Скрытность**. Перед распределением очков опыта Волшебник может выбрать четыре карьерных навыка и повысить каждый из них на 1 ранг.

Волшебник подойдёт для любого игрового мира, в котором есть магия, т. е. практически для любого (пусть даже некоторые из них — фэнтези, моровая война и стимпанк — подходят лучше, чем «твёрдая» научная фантастика). Используя эту карьеру в мире фэнтези, замените навык **Скрытность** на **Алхимию**, поскольку, по нашему мнению, последняя лучше подходит этой карьере.

ДРУИД (ЛЮБОЙ МИР, ИСПОЛЬЗУЮЩИЙ АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ПРАВИЛА МАГИИ)

Друиды обладают особой связью с силами природы. Они могут быть отшельниками в диких землях или обычными людьми, живущими в неразрывной связи с природой. Друиды способны использовать природную силу жизни, чтобы творить чудеса.

Карьерные навыки Друида: **Атлетика, Бдительность, Ближний бой, Выживание, Грубая сила, Координация, Природа** и **Стойкость**. Перед распределением очков опыта Друид может выбрать четыре карьерных навыка и повысить каждый из них на 1 ранг.

Используя эту карьеру в мире фэнтези, замените навык **Ближний бой** на **Ближний бой (тяжёлое оружие)**.

ЖРЕЦ (ЛЮБОЙ МИР, ИСПОЛЬЗУЮЩИЙ АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ПРАВИЛА МАГИИ)

Несмотря на то, что священнослужителей можно встретить в любом игровом мире, эта карьера олицетворяет тех жрецов, чьи молитвы к богам имеют мощный и ощутимый эффект. Подобные эффекты реализуются альтернативными правилами магии (стр. 210), поэтому вы можете использовать эту карьеру, если в вашей игре есть магия. Будь то учтивый монах, применяющий божественную энергию для лечения ран, или неистовый боевой жрец, крушащий врагов булавой и божественным гневом, Жрец глубоко верит в нечто большее, чем он сам.

Карьерные навыки Жреца: **Ближний бой, Вера, Выдержка, Запугивание, Медицина, Обаяние, Переговоры** и **Хладнокровие**. Перед распределением очков опыта Жрец может выбрать четыре карьерных навыка и повысить каждый из них на 1 ранг.

Используя эту карьеру в мире фэнтези, замените навык **Ближний бой** на **Ближний бой (лёгкое оружие)**.

КАПИТАН ЗВЕЗДОЛЁТА (КОСМОопера, научная фантастика, любой мир, использующий альтернативные правила по транспорту)

Капитан звездолёта подойдёт для любого игрового мира, в котором большие сложные звездолёты — обычное дело, и персонаж может зарабатывать на жизнь, командуя одним из них. Капитан звездолёта одинаково хорошо разбирается в ремонте, настройке систем и управлении кораблём, но главная его работа — руководить экипажем под своим началом.

Карьерные навыки Капитана звездолёта: **Артиллерия, Внимание, Выдержка, Знание, Компьютеры, Лидерство, Механика и Управление**. Перед распределением очков опыта Капитан звездолёта может выбрать четыре карьерных навыка и повысить каждый из них на 1 ранг.

Как и в случае с Пилотом истребителя, выбирая Капитана звездолёта, вы должны быть уверены, что в игре будут использоваться альтернативные правила по транспорту (стр. 220). Кроме того, используя эту карьеру в космоопере, замените навык **Знание** на **Астрокартографию**, поскольку она более точно передаёт специализацию Капитана звездолёта. Вы также можете использовать эту карьеру для капитана корабля или воздушного судна в других игровых мирах.

ПИЛОТ ИСТРЕБИТЕЛЯ (КОСМОопера, научная фантастика, мировая война, современность, любой мир, использующий альтернативные правила по транспорту)

То, на чём летает Пилот истребителя, зависит от игрового мира, но сами пилоты практически одинаковы. Ваш Пилот может управлять винтовым, реактивным или космическим истребителем, но при этом наверняка будет хладнокровной, дерзкой, уверенной в себе личностью с молниеносными рефлексам.

Карьерные навыки Пилота истребителя: **Артиллерия, Бдительность, Внимание, Вождение, Дальний бой (лёгкое оружие), Механика, Пилотирование и Хладнокровие**. Перед распределением очков опыта Пилот истребителя может выбрать четыре карьерных навыка и повысить каждый из них на 1 ранг.

Пилот истребителя с этими навыками впишется в любой из рекомендованных игровых миров, и с их применением не должно возникнуть проблем. Однако, выбрав эту карьеру, вы наверняка захотите использовать в игре дополнительные правила по транспорту (стр. 220).

РЫЦАРЬ (ФЭНТЕЗИ)

Рыцарь — это воин знатного рода. Титул даёт ему привилегии, земли и богатство, но также и обязанность защищать своего сюзерена и простой люд, рассчитывающий на него. Рыцари с самого детства обучаются воинскому делу и экипируют себя лучшим оружием и доспехами, какие только можно достать.

Карьерные навыки Рыцаря: **Атлетика, Бдительность, Ближний бой (лёгкое оружие), Ближний бой (тяжёлое оружие), Верховая езда, Выдержка, Лидерство и Стойкость**. Перед распределением очков опыта Рыцарь может выбрать четыре карьерных навыка и повысить каждый из них на 1 ранг.

Логичнее всего играть Рыцарем в средневековом мире или фэнтези, но их можно встретить и в других игровых мирах, таких как стимпанк или космоопера. Эти Рыцари могут лететь в бой на паровых летательных ранцах или управлять боевым механическим роботом, главное, чтобы он на чём-то нёсся в бой.

Используя эту карьеру в фантастическом мире, замените навык **Ближний бой (тяжёлое оружие)** на более общий навык **Ближний бой**, а **Ближний бой (лёгкое оружие)** на навык **Артиллерия** (на его транспортном средстве могут быть установлены тяжёлые орудия). Также замените **Верховую езду** на **Вождение, Пилотирование** или **Управление**, в зависимости от обстоятельств.

ХАКЕР (КОСМОопера, научная фантастика, любой мир, использующий альтернативные правила по взлому)

Говоря о Хакере, мы подразумеваем специалиста, чьи навыки в обращении с компьютерами выходят за рамки современной реальности. Хакеры — неотъемлемая составляющая фантастических миров. Они применяют свои непревзойдённые навыки обращения с компьютерами для получения доступа к удалённым серверам, перехвата управления роботизированными дронами, а также для виртуальных дуэлей в интернете или его аналогах.

Карьерные навыки Хакера: **Бдительность, Внимание, Выдержка, Знание, Компьютеры, Механика, Пилотирование и Уличная интуиция**. Перед распределением очков опыта Хакер может выбрать четыре карьерных навыка и повысить каждый из них на 1 ранг.

Хакеры чаще всего встречаются в фантастических мирах с более развитыми компьютерными технологиями, но вы можете играть Хакером и в реалиях современного мира. Всё зависит от того, как вы и ведущий хотите обыграть обращение с компьютерами — относительно реалистично или как это делают в фильмах.

Этап 4. Распределите очки опыта

На **Этапе 2** ваш персонаж получил очки опыта, основываясь на выбранном вами архетипе или расе. Настало время потратить эти очки опыта (или просто опыт). Этот раздел расскажет о том, на что вы можете потратить опыт как при создании персонажа, так и во время игры (о получении опыта во время игры можно узнать на стр. 125).

Стартовый опыт

Очки опыта используются для того, чтобы персонализировать персонажа и сделать его по-настоящему уникальным. На этом этапе вы можете потратить весь опыт своего персонажа на улучшение характеристик, приобретение талантов и покупку рангов в навыках. Если вы не потратите весь опыт, ничего страшного; вы сохраните нераспределённые очки опыта и сможете потратить их в конце любой игровой встречи. Однако помните о том, что по ходу приключения ваш персонаж сможет заработать больше опыта, поэтому нет никакого смысла его экономить!

Потратить опыт на улучшение персонажа вы можете несколькими описанными ниже способами. Также они указаны в **Таблице I.2–1. Распределение стартового опыта** на странице 45.

Улучшение характеристик

Во время создания персонажа повышение характеристики до следующего рейтинга стоит в десять раз больше этого рейтинга, т. е. для повышения Силы персонажа с 3 до 4 вам понадобится 40 очков опыта.

Вы обязаны оплачивать каждое улучшение последовательно. Это значит, что для повышения Силы персонажа с 3 до 5 вы потратите 90 очков опыта: 40 за повышение с 3 до 4 и ещё 50 за повышение с 4 до 5.

Рейтинг характеристики нельзя поднять выше 5 ни при создании персонажа, ни во время игры. Однако это ограничение касается только персонажей игроков, у персонажей ведущего (противников) характеристики могут быть выше 5. Кроме того, любой персонаж может получить доступ к снаряжению и особым способностям, которые на время смогут повысить одну или несколько характеристик выше лимита, но максимальное значение базовых характеристик вашего персонажа по-прежнему равно 5.

Повысить характеристики за опыт можно только во время создания персонажа. Однако в процессе игры характеристики можно будет повысить, купив определённые таланты. Это означает, что вам стоит потратить большую часть (если не весь) стартовый опыт на улучшение характеристик персонажа.

Тренировка навыков

Набор доступных для покупки навыков зависит от выбранного вами игрового мира. В **Главе 3. Навыки** (стр. 52) представлены как общие навыки, доступные во всех игровых мирах, так и специфические навыки, связанные с игровыми мирами. Так что, создавая персонажа, узнайте, какие навыки будут доступны в игре.

Каждый навык можно тренировать до 5 ранга. У вашего персонажа к этому моменту уже есть ранги в некоторых навыках, полученные бесплатно. На этом этапе вы можете приобрести больше рангов в навыках, используя стартовый опыт. Однако **при создании персонажа вы не можете поднять ранг никакого навыка выше 2**, если какое-то особое правило не говорит об обратном.

Покупка рангов в карьерных навыках происходит по тому же принципу, что и повышение характеристик; тренировка навыка до следующего ранга стоит в 5 раз больше, чем значение следующего ранга. Тренировка навыка с рангом 1 до ранга 2 стоит 10 очков опыта. Каждый ранг приобретается последовательно. Это значит, что приобретение ранга 2 в карьерном навыке во время создания персонажа обойдётся в 15 очков опыта (5 за повышение с нуля до ранга 1 и ещё 10 за повышение с ранга 1 до ранга 2).

Покупка рангов в некарьерных навыках происходит почти так же, но стоимость немного выше. Каждый ранг в некарьерном навыке стоит в 5 раз больше этого ранга плюс 5 дополнительных очков опыта. Таким образом, повышение некарьерного навыка до ранга 1 стоит 10 опыта, а повышение с ранга 1 до ранга 2 — 15 опыта.

Опытные персонажи

Наши правила создания персонажей больше ориентированы на создание новых искателей приключений, но, возможно, вы захотите начать игру с более опытными персонажами.

В этом случае вы можете выдать персонажам дополнительный опыт, который они смогут потратить после создания персонажа. Мы рекомендуем дать дополнительные 50 очков опыта. Этот опыт нельзя потратить на характеристики, только на навыки и таланты. Кроме того, при помощи этого опыта нельзя поднять ранг навыка выше 3. Это сделает ваших персонажей более опытными, но оставит им пространство для развития в процессе игры.

ТАБЛИЦА 1.2—1. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ СТАРТОВОГО ОПЫТА

ВАРИАНТ	СТОИМОСТЬ	ЛИМИТ
Потратить опыт на повышение характеристик. Это можно сделать только во время создания персонажа.	Рейтинг получаемой характеристики, умноженный на 10. Каждый рейтинг должен получаться последовательно.	Нельзя повысить ни одну характеристику выше 5.
Потратить опыт на покупку рангов в навыках.	Ранг получаемого навыка, умноженный на 5. Каждый ранг должен получаться последовательно (каждый ранг в некарьерном навыке стоит +5 опыта).	Во время создания персонажа нельзя повысить ранг ни одного навыка выше 2.
Потратить опыт на приобретение талантов.	Уровень таланта, умноженный на 5. Дополнительные ограничения при покупке талантов указаны на странице 71.	Никаких особых ограничений, всё в рамках обычных правил.

Как и в случае с карьерными навыками, ранги приобретаются последовательно.

Вы можете приобретать ранги в навыках как во время создания персонажа, так и позже в процессе игры. Возможно, вы захотите купить побольше рангов сейчас, но лучше потратить больше опыта на характеристики и отложить покупку навыков до того момента, когда персонаж заработает опыт во время игры.

ПРИБРЕТЕНИЕ ТАЛАНТОВ

Также любой персонаж может приобрести таланты. Как и в случае с навыками, выбор талантов зависит от выбранного игрового мира. В Главе 4. Таланты (стр. 71) представлены как общие таланты, доступные во всех игровых мирах, так и специфические, связанные с игровыми мирами. Поэтому уточните у ведущего, какие таланты будут доступны в игре.

Приобретение талантов подробно описано на странице 71. Здесь же расскажем об этом вкратце. Таланты делятся на уровни, а стоимость таланта равняется уровню таланта, умноженному на 5. Таким образом, таланты 1-го уровня стоят 5 опыта, а таланты 5-го уровня — 25 опыта. Вы можете приобрести столько талантов 1-го уровня, сколько захотите, но, покупая таланты более высокого уровня, следуйте простому правилу: **после покупки таланта убедитесь, что в предыдущем уровне у вас больше талантов, чем в том, в котором вы купили.**

Персонажи могут приобретать таланты как во время создания персонажа, так и позже в процессе игры. Как и в случае с навыками, возможно, вы захотите потратить немного опыта на приобретение талантов во время создания персонажа, но помните, что у вас будет масса возможностей сделать это и после начала игры.

ЭТАП 5. ОПРЕДЕЛИТЕ ПРОИЗВОДНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Следующий этап после распределения стартового опыта — определение производных характеристик вашего персонажа. Мы называем их производными, потому что их значение определяется выбранным архетипом или расой и другими характеристиками.

ПОРОГ РАН

Порог ран персонажа определяет, как много ран — физического урона — может вынести персонаж, прежде чем будет выведен из строя. Стартовый порог ран персонажа — это сумма порога ран его архетипа или расы и рейтинга его Силы (после распределения опыта). После этого дальнейшие повышения Силы не увеличивают порог ран, его можно повысить в ходе игры, только получая специальные таланты, такие как Закалённый.

В нашей системе персонаж со стартовым порогом ран 15–18 считается весьма крепким; он способен

вынести приличное количество урона, прежде чем будет выведен из строя. Порог ран 11–14 считается средним; персонаж способен выдержать удар-другой. Порог ран 10 и ниже означает, что персонажа можно вывести из строя одним хорошим ударом, поэтому в бою ему стоит проявлять осторожность.

ПОРОГ УСТАЛОСТИ

Порог усталости определяет, насколько уставшим — получившим ментальный и психологический урон — должен стать персонаж, прежде чем будет оглушён, потрясён или выведен из строя. Стартовый порог усталости персонажа — это сумма порога усталости его архетипа или расы и рейтинга его Воли (после распределения опыта). После этого дальнейшие повышения Воли не увеличивают порог усталости, его можно повысить в ходе игры, только получая специальные таланты, такие как Упорство.

В нашей системе считается, что персонаж со стартовым порогом усталости 13–16 в целом не будет переживать о накоплении усталости, за исключением наиболее стрессовых ситуаций и длительных сцен, в которых нет возможности отдохнуть. Порог усталости 10–12 считается средним; вам придётся следить за усталостью персонажа, но не нужно слишком сильно беспокоиться. А вот порог усталости 9 или ниже означает, что усталость является слабостью персонажа. Если не действовать осторожно, он быстро накопит усталость и будет выведен из строя.

ЗАЩИТА

Защита определяет, насколько трудно попасть по персонажу в бою. Существует два её вида: дальняя и ближняя защита. По умолчанию значение каждой из них у персонажа равно нулю.

Чаще всего защиту можно получить, надев броню или заняв оборонительную позицию в бою (например, спрятавшись в укрытии). Некоторые таланты также могут увеличить одно или оба значения.

Без использования определённого типа снаряжения персонажу не так-то просто получить защиту выше нуля на старте игры. Поэтому, если у вашего персонажа нет защиты, не переживайте! Вы нигде не ошиблись. У вашего персонажа есть другой тип защиты — поглощение.

ПОГЛОЩЕНИЕ

Поглощение определяет, как много наносимого урона персонаж может игнорировать при каждом попадании. Когда персонаж получает урон (обычно во время атаки), вы вычитаете значение поглощения из урона, который должен быть нанесён персонажу. Весь непоглощённый урон записывается в виде ран.

На заметку: иногда урон причиняет не раны, а усталость, и, соответственно, вычитается из порога усталости, а не ран. Такой урон возможен от определённого оружия или атак, которые мы рассмотрим позже.

По умолчанию значение поглощения персонажа равно Силе персонажа. После этого дальнейшее повышение Силы увеличивает и поглощение. Вы также можете повысить поглощение, купив своему персонажу броню. Некоторые таланты, например Выносливость, тоже увеличивают поглощение.

В нашей системе стартовое значение поглощения 5 или выше считается хорошим; персонаж снижает значительный урон от каждой атаки, что позволяет ему выдержать большое число попаданий. Поглощение 3–4 — хорошее, среднее значение. Персонаж всё ещё успешно снижает урон, что позволяет ему быть эффективным в бою. Однако персонажу с поглощением 1–2 в боевых ситуациях нужно быть хитрее. Заставьте врага врасплох, ведите бой из укрытия (или со скрытой позиции) или атакуйте издалека. В общем, старайтесь избегать попаданий.

Этап 6. ОПРЕДЕЛИТЕ МОТИВАЦИЮ ПЕРСОНАЖА

Чувства, взгляды и недостатки персонажа не менее важны, чем его физические данные. Навыки и характеристики отражают способности персонажа, а мотивация определяет, когда он будет их использовать и почему. Ведущий отвечает за внешнюю сторону приключений персонажей — куда они идут, с кем сталкиваются и какие задания должны выполнить, — но дух и характер персонажа определяете вы. Персонажи одной расы, с одинаковой карьерой могут вести себя абсолютно по-разному из-за разных мотиваций.

Мотивация — движущая сила персонажа. Какова главная цель в жизни персонажа? Чего он больше всего боится? Что помогает ему противостоять невзгодам? Какие недостатки мешают ему на его пути?

Желания, Страхи, Достоинства и Недостатки — это четыре аспекта мотивации, влияющие на то, как персонаж воспринимает окружающий мир и взаимодействует с ним. Другими словами, как игрок отыгрывает роль. Эти аспекты могут быть использованы

и другими людьми при попытке убедить, запугать или иным способом повлиять на персонажа во время социальных сцен. Кроме того, ведущий, желающий сосредоточить игру на персонажах, может ориентироваться на их мотивации и создавать захватывающие кампании, в которых, помимо обычных приключений, будут сюжетные арки, связанные с характерами персонажей.

В следующих разделах вы сможете выбрать (самостоятельно или кинув кость на удачу) Желание, Страх, Достоинство и Недостаток. Если вам не нравятся приведённые здесь примеры, вы можете, посоветовавшись с ведущим, создать собственные, идеально подходящие вашему персонажу. Какой бы способ вы ни выбрали, постарайтесь увязать между собой архетип (или расу), карьеру, таланты, предысторию и мотивацию, чтобы создать тщательно проработанную личность. Больше информации о мотивации и о том, как использовать её в игре, есть на странице 123.

ЖЕЛАНИЕ

Аспект Желания наиболее близок к тому, что мы обычно думаем, услышав термин «мотивация», — это причина, по которой персонаж совершает те или иные действия. Чего он хочет больше всего на свете, к какой цели стремится? Это наиболее важная сторона персонажа в приключении, основанном на действиях персонажей, поскольку именно она говорит ведущему о том, каким испытаниям вы хотите подвергнуть своего персонажа. Желание важно и для сюжетных приключений, поскольку определяет пути, которыми персонаж будет развивать историю.

Желание представляет то, что хочет персонаж, хотя он может и не знать, чего именно он хочет. Это ваш ориентир в отыгрыше роли, помогающий ответить на вопрос: «Что бы сделал мой персонаж?». Когда персонаж чего-то хочет, ему легче этого добиться, поскольку он мотивирован — заинтересован и нацелен на результат.

Желание персонажа не обязано быть благородной и альтруистической целью. Однако, как и в случае с другими аспектами мотивации, вам стоит обсудить свой выбор с ведущим. Выбор негативного или злого Желания, которое будет противоречить мотивации другого персонажа или целого общества, может нарушить взаимоотношения в группе или ход приключения.

Если вы ещё не придумали Желание для персонажа, можете бросить кость и найти выпавший результат в **Таблице 1.2–2. Примеры Желаний**. Как правило, для персонажа определяют одно Желание, но, если игроки хотят приключение с большим количеством отыгрыша, они могут выбрать второе Желание, которое потенциально может противоречить первому. В какой-то момент персонажу, возможно, придётся выбрать между ними, из чего может получиться запоминающийся эпизод в развитии персонажа.

В качестве альтернативы можете сохранить в тайне истинное Желание персонажа, выбрав фальшивое, чтобы ввести в заблуждение других персонажей. В любом случае стоит посоветоваться с ведущим.

ПРИМЕР: ЖЕЛАНИЕ

Катя совершает бросок по таблице и определяет, что Акико — её персонаж, клон-ренегат, стремится к знанию. Часть концепции персонажа заключается в том, что Акико обладает небольшими ментальными способностями, чем-то, что не может объяснить наука игрового мира. Исходя из этого, Катя решает, что обстоятельства создания Акико могут быть тайной, поэтому персонаж хочет узнать, кто её создал и зачем. Кате не терпится узнать, на что будет готова Акико, чтобы найти нужную ей информацию во время игры!

ТАБЛИЦА 1.2–2. ПРИМЕРЫ ЖЕЛАНИЙ

БРОСОК D100	РЕЗУЛЬТАТ
0–10	Амбиции. Персонаж стремится к власти и влиянию. Чтобы достичь этой цели, он может добиваться привилегий, социального статуса или звания.
11–20	Безопасность. Больше всего на свете персонаж ценит мир и комфорт. Возможно, он ищет пристанище, стабильный источник пищи или место, где он обретёт душевное спокойствие от угнетения и насилия.
21–30	Богатство. Главный стимул для этого персонажа — деньги или материальные ценности. Чтобы преумножить свой капитал, он может заниматься бизнесом, торговлей или старым добрым воровством.
31–40	Возмездие. Кто-то в прошлом причинил зло персонажу, и он поклялся отомстить.
41–50	Знание. Персонаж жаждет найти забытое, утраченное или скрытое знание. Оно может быть связано с миром, а может иметь отношение к прошлому или происхождению персонажа.
51–60	Любовь. Персонаж добивается романтических отношений и близости с другим персонажем. Возможно, он уже нашёл истинную любовь или жаждет найти кого-то, чтобы любить и быть любимым.
61–70	Мастерство. Персонаж желает преуспеть в выбранной профессии и постоянно тренируется, желая достичь совершенства в том, что умеет.
71–80	Принадлежность. Персонаж стремится понравиться другим и ищет способы произвести хорошее впечатление. Он хочет, чтобы общество или фракция приняли его.
81–90	Слава. Персонажу хочется быть в центре внимания и снискать славу. Он стремится делать всё, что может привлечь внимание и прославить.
91–00	Справедливость. Персонаж следует этическому кодексу, который требует справедливого отношения ко всем. Он посвятил себя борьбе с несправедливостью и защите прав окружающих.

СТРАХ

Страх определяет то, чего боится персонаж. Это может быть какой-то сильный комплекс, личное «страшилище» или давняя угроза его культуре или жизни.

Встречи со страхами и их преодоление станут сложными игровыми сценами и запоминающимися моментами. Мы не раз убеждались в том, что в повествовании Страх может заставить героев совершать ужасные поступки или полностью отказаться от своих желаний. Персонаж может уступить, пренебречь стремлениями, лишь бы только не противостоять Страху, или под давлением Страх совершить нечто ужасное.

Отыгрыш Страх может стать достаточно сложной, но интересной задачей. И хотя многим из нас не нравится, когда персонаж выглядит слабым или неудачливым, вы должны думать о нём как о главном герое книги или фильма. Одни из лучших историй рассказывают о том, как персонаж уступает своим страхам в начале сюжета, чтобы сразиться с ними в его кульминации.

Поэтому оба сюжетных хода — когда персонаж поддается Страху и когда он его преодолевает — являются отличными способами использования мотивации. Просто сделайте так, чтобы использовались и тот и другой. Персонаж-неудачник расстроит любого, а постоянные успехи лишат историю персонажа даже толики реализма и риска.

Если вы ещё не придумали Страх для персонажа, можете определить его по **Таблице 1.2–3. Примеры Страхов** случайным образом с помощью броска кости. После этого пообщайтесь с ведущим и конкретизируйте этот Страх.

ПРИМЕР: СТРАХ

Продолжим предыдущий пример: Катя совершает бросок по таблице и определяет, что Акико боится одиночества. Поскольку Акико — клон (поэтому является одним из множества людей, выглядящих одинаково), Катя решает, что Акико боится потеряться в море одинаковых лиц и утратить индивидуальность в глазах окружающих. По мнению Кати, один из способов отразить этот Страх — это внешность персонажа. У Акико эпатажная панковская причёска и множество пирсинга на лице, что делает её внешность уникальной и запоминающейся.

Достоинство

Достоинство персонажа — это одна из лучших черт его характера. Это первое, что вы написали бы в его резюме и что сказали бы другие люди, давая ему оценку. Это определяющая черта, которой он известен окружающим.

Как правило, Достоинство — это черта характера персонажа, которая отличает его от остальных. Богатство,

ТАБЛИЦА 1.2–3. ПРИМЕРЫ СТРАХОВ

БРОСОК D100	РЕЗУЛЬТАТ
0–10	Бедность. Все мысли персонажа заняты повышением благосостояния и безопасности. Он боится потерять их и упорно работает, чтобы накопить деньги, припасы и другие ценности, обеспечивающие его статус.
11–20	Безывестность. Персонаж хочет, чтобы о нём помнили, после того как его не станет, и неустанно трудится, чтобы оставить после себя след.
21–30	Заклятый враг. У персонажа есть заклятый враг, кто-то, кого он боится (даже если сам этого не признаёт). Каким будет этот враг, решать вам, но мы надеемся, что вы обсудите это с ведущим. Ему ведь наверняка захочется ввести вашего врага в игру!
31–40	Неудача. Многие не любят неудачи, но некоторых они по-настоящему пугают. Этот страх может заставить стремиться к абсолютному совершенству или, наоборот, парализовать активность. А может быть, и то и другое.
41–50	Одиночество. Персонаж боится остаться один и умереть в одиночестве. Возможно, это толкает его на поиск любых взаимоотношений, даже если они неприятные или нездоровые.
51–60	Ответственность. Персонаж боится брать на себя ответственность и давать обещания, поскольку ему ненавистна сама мысль о том, что кто-то может на него рассчитывать. Этот страх может касаться отношений, работы или семьи.
61–70	Перемены. Персонажу нравится рутина и стабильность, он боится перемен, нарушающих ежедневный порядок вещей.
71–80	Позор. Персонажи, обращающие внимание на то, что о них думают окружающие, очень боятся совершить оплошность. Они стараются не совершать того, что может выглядеть глупым или смешным, даже если из-за этого лишаются интересных возможностей.
81–90	Смерть. Страх смерти, глубокий и первобытный, толкает на совершение множества поступков. У персонажа он может проявляться в самых различных формах, многие из которых мы видим в реальной жизни.
91–00	Тайное пристрастие. У персонажа есть пристрастие, и он не хочет, чтобы кто-то о нём узнал. Оно может быть любым, но, придумывая его, помните о выбранном игровом мире.

атлетическое телосложение или привлекательность — это, безусловно, тоже характеризует персонажа с положительной стороны, но, когда мы говорим «Достоинство», мы подразумеваем не их. Физические качества мы добавляем персонажу во время других этапов создания персонажа, а богатство персонаж может нажить (и с той же лёгкостью потерять) в процессе приключений. Мы думаем о Достоинстве как о черте характера, с которой персонаж был рождён.

Если вы ещё не придумали Достоинство для персонажа, можете определить его по **Таблице 1.2–4. Примеры Достоинств** случайным образом с помощью броска кости. После этого пообщайтесь с ведущим и конкретизируйте Достоинство.

ПРИМЕР: ДОСТОИНСТВО

Вернёмся к примеру с Катей: она совершает бросок по таблице и выясняет, что Акико независима. Это согласуется с желанием Акико выделиться среди клонов. По мнению Кати, это также одна из причин, по которой Акико стала клоном-ренегатом. Эта черта характера заставила её рассчитывать лишь на саму себя, вырваться из рабского положения клона и пуститься в бег.

НЕДОСТАТОК

У каждого есть черта характера, которой он не гордится. Почему же у вашего персонажа всё должно быть иначе? Когда кто-то говорит о персонаже что-то плохое, это первое, что приходит на ум. Когда его друзья говорят: «Он — отличный человек, но...», это самое «но» и есть Недостаток персонажа.

Как и Достоинство, Недостаток в первую очередь часть личности персонажа. Это корыстный умысел, дурная привычка или черта характера, от которой персонаж не прочь избавиться.

Если вы ещё не придумали Недостаток для персонажа, можете определить его по **Таблице 1.2–5**.

ПРИМЕР: НЕДОСТАТОК

Ну и наконец, Катя совершает бросок, чтобы определить Недостаток Акико. Им оказывается нетерпимость. Катя решает, что Акико со снисхождением (граничащим с презрением) относится к остальным клонам, следующим своему генетическому шаблону. Поскольку они похожи на неё, но не такие, как она, Акико считает их неполноценными копиями, а не личностями.

ТАБЛИЦА 1.2–4. ПРИМЕРЫ ДОСТОИНСТВ

БРОСОК Д100	РЕЗУЛЬТАТ
0–10	Адаптируемость. Независимо, что приготовила жизнь, персонаж готов принять её вызов. Он быстро приспосабливается и способен действовать в любой ситуации, какой бы мрачной или странной она ни была.
11–20	Аналитика. Разум персонажа, подобно компьютеру, способен переработать тонны информации и сделать логический вывод. Решения персонажа всегда предельно взвешенны, и он знает, когда сражаться, а когда не торопить события.
21–30	Вера. Не имеет значения, во что верит персонаж, во многом это зависит от игрового мира. Важнее всего то, что он верит. Вера служит ему прочным психологическим фундаментом, на который он всегда может опереться.
31–40	Идеализм. Вы сами определяете идеалы персонажа, но для него они священны. Возможно, персонаж считает, что все должны следовать этим идеалам (и может расстраиваться, когда этого не происходит) или ему достаточно того, что они поддерживают планку, которую сами себе установили.
41–50	Любознательность. Жизнь состоит из множества тайн, и персонаж хочет узнать каждую из них. Будет ли любознательность подталкивать персонажа на знакомство с новыми людьми, исследование далёких земель или изучение новых удивительных истин и идей — решать вам.
51–60	Мудрость. Многолетний опыт и бесчётное число событий развили у персонажа редкое качество — мудрость. Мудрец понимает, как устроен мир, и, что не менее важно, он знает, что иногда, приложив усилия, его можно изменить.
61–70	Независимость. Персонаж знает, что может рассчитывать лишь на самого себя. Он может прекрасно ладить с окружающими, но не будет полагаться на них. И если что-то идёт не так, он всегда готов действовать, не ожидая чьей-либо помощи.
71–80	Остроумие. У персонажа всегда найдётся отличная шутка для друзей и идеальное оскорбление для врагов. Одни считают его душой компании, других раздражают его колкие замечания, но и те и другие согласятся, что он в карман за словом не полезет.
81–90	Отвага. Персонажу неведом страх. Он смеётся в лицо опасности и с радостью противостоит тому, от чего бегут другие. Обратите внимание, что у персонажа всё же есть мотивация Страх. Вам решать, будет ли Страх той единственной силой, которая сможет побороть мужество персонажа, или Достоинство позволит противостоять Страху несмотря ни на что.
91–00	Терпение. Персонаж знает силу спокойствия и всегда готов подождать. Ожидая подходящей возможности, он держится в стороне от любых неприятных и опасных ситуаций, но в нужный момент действует быстро и решительно.

Примеры Недостатков случайным образом с помощью броска кости. После этого пообщайтесь с ведущим и конкретизируйте Недостаток.

МОТИВАЦИЯ В ИГРЕ

Мотивации дают вам дополнительные ориентиры взаимодействия вашего персонажа с окружающим миром. Они определяют приоритеты персонажа, но не должны его ограничивать. Они, скорее, помогают определить интуитивную реакцию персонажа на те испытания, с которыми он сталкивается. Но помните, что на реакцию ПИ также воздействуют различные смягчающие обстоятельства и она редко основывается только на мотивации.

СМЕНА МОТИВАЦИЙ

В процессе игры убеждения, чувства и характер персонажа могут и должны меняться, особенно если ведущий по ходу кампании проверяет их на прочность. Это могут быть как определённые драматические моменты, в которых персонажу будет логично сменить один или несколько аспектов мотивации, так и медленный процесс развития персонажа на протяжении нескольких игровых встреч. Возможно, персонаж исполнил своё Желание, преодолел Недостаток или приобрёл новый

Страх. Если это уместно по сюжету, ваш ведущий должен позволить вам убрать существующий аспект мотивации и заменить его новым Желанием, Страхом, Достоинством или Недостатком.

Персонаж не может продолжать игру, не выбрав новый аспект мотивации, поскольку они являются важными составляющими ролевой игры и его жизненного пути. Если игроку сложно придумать новую мотивацию, ведущий должен помочь ему создать ситуацию, в которой потребуется новая мотивация. В качестве другого варианта это может говорить о том, что сюжетные арки, связанные с этим персонажем, исчерпали себя и настало время заменить его новым персонажем, у которого ещё не было возможности полностью раскрыться.

СКРЫТЫЕ МОТИВАЦИИ

Вы можете поделиться мотивациями персонажа с другими игроками или держать их в секрете. Время от времени мотивации разных персонажей могут прямо противоречить друг другу. Сохраняя их в тайне друг от друга, игроки создают потенциальную возможность для более напряжённой и яркой ролевой игры. С другой стороны, поделившись своими мотивациями, игроки смогут лучше сосредоточиться на командной работе своих персонажей.

ТАБЛИЦА 1.2–5. ПРИМЕРЫ НЕДОСТАТКОВ

БРОСОК Д100	РЕЗУЛЬТАТ
0–10	Безрассудство. Из-за низкой самооценки или отсутствия предусмотрительности персонаж слабо оценивает последствия своих действий как для себя самого, так и для окружающих. Он склонен совершать опасные или необдуманные поступки.
11–20	Гнев. Персонаж выплёскивает гнев на себя или окружающих без веских причин или с излишней силой. Он часто прибегает к насилию для решения своих проблем.
21–30	Гордыня. Гордость не всегда является Недостатком, но легко может им стать. Персонаж высокомерен, тщеславен, поглощён собой и ставит себя выше других.
31–40	Жадность. Персонажу всегда мало того, что у него есть, ему всегда нужно больше. Он готов нарушать закон и права окружающих, чтобы получить то, что хочет.
41–50	Зависимость. Привязанность, увлечённость, одержимость или другой тип автоматического поведения, которое заставляет персонажа заниматься саморазрушением или иным образом вредит его способностям или здоровью.
51–60	Лень. Персонаж всегда идёт по пути наименьшего сопротивления и пугается сложных или труднореализуемых задач.
61–70	Невежество. Персонажу не хватает базовых знаний или понимания общественных норм. Это может быть недостаток воспитания или предшествующая жизнь в другой части мира. Кроме того, возможно, он не просто «невежда», а намеренно игнорирует общественные нормы.
71–80	Нетерпимость. По какой-то причине персонаж предосудительно относится к определённой группе лиц. Это могут быть «небольшие» предубеждения или сильные эмоции, вроде ненависти или отвращения. Независимо от формы помните, что эта нетерпимость в большей степени основана на эмоциях, а не разумных причинах.
81–90	Обман. Персонаж — патологический лжец или не отличается преданностью. Прежде всего и в первую очередь он думает о себе и всегда готов представить себя в лучшем свете, даже если это не соответствует действительности.
91–00	Трусость. Персонаж до крайности не склонен к риску и предпочитает более обстоятельные или проверенные пути решения. Столкнувшись с новыми или серьёзными испытаниями, он может очень долго готовиться или вообще спастись и ничего не делать.

Этап 7. Выберите снаряжение, внешность и характер персонажа

Итак, вы разобрались с предысторией и мотивациями персонажа, а также определили его стартовые характеристики. Вам осталось лишь приобрести снаряжение, определиться с внешностью и характером персонажа.

Стартовое снаряжение

Стартовое снаряжение зависит от игрового мира. Очевидно, что игровой мир определяет, может ли персонаж купить латы и боевого коня или пуленепробиваемый жилет и спортивный автомобиль. Помимо этого, от выбранного ведущим игрового мира или типа игры зависит и количество стартового снаряжения. Если игра разворачивается в постапокалиптических пустошах, у персонажа на начало игры может оказаться только одежда да нож. Если же вы планируете играть группой наёмников в научно-фантастическом мире, то персонажу, возможно, понадобится приобрести силовую броню, винтовку Гаусса и корабль!

По умолчанию персонаж получает 500 денежных единиц на приобретение стартового снаряжения. Но по описанным выше причинам ведущий вправе менять эту сумму по своему усмотрению. Больше о снаряжении можно узнать на странице 82 и в Части II. Игровые миры, начиная со страницы 136.

Все не потраченные на старт деньги персонаж может оставить себе. Кроме того, после приобретения стартового снаряжения бросьте d100. Результат броска — это дополнительные «карманные деньги» вашего персонажа, которые суммируются с оставшимися после покупок средствами. Однако их нельзя потратить на стартовую закупку!

Внешность

Внешность — это один из наименее, но в то же время наиболее важных аспектов персонажа. С точки зрения механики ни одно правило не зависит от того, как выглядит персонаж. У крошечного персонажа может быть высокая Сила, а у страшного — высокая Харизма. Однако от внешности зависит то, как вы и другие игроки будете представлять персонажа во время всей игры. Поэтому потратьте немного времени и подумайте о том, как он выглядит.

Внешность может очень сильно варьироваться в зависимости от выбранного архетипа или расы, настройки персонажа в процессе создания и купленного снаряжения, но сильнее всего зависит от вас

и вашего менталитета. Придумывая внешность персонажа, обратите внимание на следующее:

- **Как бы выглядело водительское удостоверение вашего персонажа?** Во многих водительских удостоверениях указаны рост, вес, возраст, а также цвет глаз и волос. Это хорошая отправная точка для описания внешности.
- **Если бы кто-то описывал вашего персонажа, что бы он сказал?** Описывая человека, мы чаще всего называем его наиболее запоминающиеся черты. «Помнишь Диму? Такой коротышка с длинной белой бородой». «Света — это которая с дредами, у неё ещё глаза зелёные, и она немного прихрамывает». А что бы сказали о вашем персонаже?
- **Какое изменение внешности подошло бы вашему персонажу?** Татуировки, крашенные волосы, пирсинг в носу или какая-то другая особенность внешности персонажа, выбранная им самим.

Характер

Как и в случае с внешностью, характер персонажа неважен с точки зрения правил, но достаточно сильно влияет на отыгрыш. Характер также во многом зависит от вас, игрового мира и выборов, сделанных вами в процессе создания персонажа. Однако сильнее всего на него влияют два выбора — предыстория персонажа и его мотивация.

То, где и как проходило наше детство, во многом определяет наш характер, когда мы становимся старше. Сначала просмотрите предысторию персонажа и определите, как она повлияла на характер (если же не повлияла, то определите, почему так произошло). Затем обратитесь к мотивации. В конце концов, то, чего мы хотим добиться, может многое сказать о том, как мы будем действовать на пути к цели.

Ещё один способ определения характера — найти одно слово, которым вы бы смогли его описать. «Жизнерадостный», «замкнутый», «отзывчивый», «уравновешенный», «энергичный» и «саркастичный» — любой из этих примеров станет хорошей базой для характера.

Напоследок хотелось бы сказать, что иногда имеет смысл начать с базы и дать характеру возможность сформироваться со временем. Иногда лучшие характеры персонажей начинаются с одного слова, а затем в процессе игры формируются принятыми вами решениями. Не бойтесь оставлять персонажу пространство для роста и изменений.

ГЛАВА 3. НАВЫКИ

Мы ждём, что в ходе приключений персонаж будет совершать что-то захватывающее и опасное, будь то полёт сквозь ущелье на быстром, как молния, звёздном истребителе или дуэль с вампиром на скользкой от дождя крыше замка. Насколько успешны будут эти действия, зависит от навыков персонажа.

Навыки показывают, насколько хорош персонаж в тех или иных областях; чем больше ранг навыка, тем лучше герой может его использовать. Всякий раз, совершая действие, имеющее шанс на провал (который к тому же будет иметь для персонажа негативные последствия), персонаж совершает проверку навыка, чтобы определить, преуспел он или нет.

Как мы говорили ранее, при совершении проверок навыки используются совместно с характеристиками. Подробно мы рассмотрели это на странице 13, здесь же напомним, что большее из двух значений определяет, какое количество костей способности  вы добавите в набор, а меньшее — какое количество из этих костей способности  усилится до костей мастерства . Помните о том, что в игре GENESYS персонаж никогда не совершает проверку, используя только навык или только характеристику.

Что такое навыки?

Технически всё, что может знать персонаж, можно считать навыком. Однако такой подход может привести к тому, что список навыков станет невероятно раздутым и излишне специализированным. Чтобы этого избежать, мы создали список навыков, имеющих достаточно широкую область применения и сосредоточенных на действиях, которые могут привести к кульминационным событиям сюжета.

Например, вместо отдельных навыков для бега, прыжков и плавания у нас есть один — Атлетика. Имея высокий ранг в Атлетике, можно преуспеть во всех этих трёх сферах деятельности. У нас нет навыка, отвечающего за приготовление пищи, потому что умение готовить вкусную еду редко является вопросом жизни и смерти. А вот навык, отвечающий за скрытное перемещение, у нас есть, поскольку Скрытность позволит вам незаметно подобраться к ничего не подозревающему охраннику или сбежать из хорошо охраняемой тюрьмы, что действительно может спасти жизнь персонажу.

Навыки разделены на четыре категории, основываясь на сфере их применения. **Боевые** навыки отвечают за то, как персонаж будет действовать и реагировать при прямом физическом противостоянии. В бою могут

использоваться и другие навыки, но для совершения насилия обычно применяются именно боевые.

Социальные навыки связаны с действиями персонажа в социальной сфере. В какой-то мере они схожи с боевыми, поскольку тоже отвечают за взаимодействие с другими персонажами (без необходимости с ними сражаться).

За действия общего характера отвечают **общие** навыки. В эту категорию попадает множество действий, от скрытного перемещения и воровства до лечения соратников.

И, наконец, навыки **знаний**, всецело связанные с разумом. Они отвечают не за действия, а за понимание. В базовых правилах существует лишь один навык знаний (он так и называется — Знание), который отвечает за любые типы информации, однако в игровых мирах могут быть вариации этого навыка, связанные с разными областями информации.

Ранги навыков

Перед совершением действия персонажа игрок собирает набор костей и сравнивает значения характеристики и навыка, подходящих к ситуации. Наибольшее из двух значений определяет общее число костей способности  в наборе, а наименьшее — число тех из них, которые будут усилены до костей мастерства . Если у персонажа нет рангов в навыке, навык считается нетренированным. В этой ситуации его ранг навыка равен 0, а значит, ни одна кость способности  не будет усилена до кости мастерства .

Помимо игровой механики, также полезно учитывать значение рангов навыков в сюжете. Даже один ранг в навыке отражает значительное количество времени, потраченное на обучение и практику. Мы считаем, что большинство персонажей игрового мира могут совершать простые, обыденные действия, связанные с тем или иным навыком, не имея в нём рангов. Например, в современном мире большинство персонажей может водить машину, не имея рангов в Вождении. Выполняемые ими рутинные действия практически никогда не требуют проверки навыков (если всё же требуется совершить проверку, то они могут её сделать, считая навык нетренированным).

Первые два ранга навыка представляют наличие базовых знаний, но недостаток практики. Такой персонаж, возможно, только завершил обучение и стал подмастерьем или молодым специалистом. На этом уровне компетенции ПИ способен успешно

выполнять простые задачи, но часто не справляется с более сложными.

Третий и четвёртый ранги указывают на настоящих профессионалов. Они отточили своё мастерство и способны этим зарабатывать на жизнь. Это могут быть талантливые и способные врачи, авторитетные пилоты или одарённые механики. Они легко справляются с обыденными задачами, обладают опытом для трудных дел, а планирование и подготовка позволяют им совершать по-настоящему сложную работу.

Лишь некоторые достигают пятого ранга. И мало кто способен оценить уровень мастера, поэтому для оттачивания мастерства ему приходится бросать вызов самому себе. Как правило, они одержимы навыком, в котором добились таких высот.

ОПИСАНИЕ НАВЫКОВ

В этой главе рассматриваются все навыки, используемые в игре. Описание каждого навыка поясняет, что он делает, и даёт рекомендации, в каких ситуациях персонажу стоит его использовать, а в каких — нет.

Читая описание навыка, помните о том, что разделы «(Не) Используйте этот навык, если...» — это лишь рекомендации, а не полный перечень возможных ситуаций. Они должны лишь подтолкнуть ваше воображение и дать ориентир, а не ограничивать вас.

Также в описании каждого навыка указано, для какого игрового мира этот навык больше подходит. Решение об использовании тех или иных навыков в игре, как всегда, принимает ведущий, и вам, конечно же, стоит сначала посоветоваться с ним, прежде чем покупать ранги навыка Компьютеры, планируя играть в стимпанк.

ВЫБОР НАВЫКОВ

Создавая персонажа, вам стоит хорошо подумать над тем, какие навыки для него выбрать, поскольку в основном они, а не таланты и характеристики, определяют, в чём будет хорош персонаж. Если вы создаёте средневекового рыцаря, персонажу понадобится навык Ближний бой (лёгкое оружие) или Ближний бой (тяжёлое оружие) (а также Верховая езда, если в игровом мире доступен этот навык), чтобы в первой же боевой сцене не выяснилось, что он не умеет хорошо владеть мечом!

Выбранная карьера (смотрите на стр. 40) подталкивает вас к выбору определённых навыков. Это упрощает процесс покупки рангов. Тем не менее в игре GENESYS вы не ограничены в выборе навыков, поэтому вам стоит подумать, на чём сконцентрируется персонаж, прежде чем тратить опыт на покупку рангов. Вы можете пообщаться с ведущим и выяснить, игру какого типа

ТАБЛИЦА 1.3—1. НАВЫКИ

НАВЫК	ИГРОВЫЕ МИРЫ	СТР.
Алхимия	Моровая война, стимпанк и фэнтези	57
Артиллерия	Космоопера, научная фантастика, моровая война, современность и стимпанк	69
Астрокартография	Космоопера	57
Атлетика	Любой	57
Бдительность	Любой	58
Ближний бой	Космоопера, научная фантастика, моровая война, современность и стимпанк	67
Ближний бой (лёгкое оружие)	Фэнтези	67
Ближний бой (тяжёлое оружие)	Фэнтези	68
Вера	Любой игровой мир, использующий правила магии	70
Верховая езда	Стимпанк и фэнтези	59
Внимание	Любой	59
Вожделение	Космоопера, научная фантастика, моровая война, современность и стимпанк	59
Выдержка	Любой	60
Выживание	Любой	60
Грубая сила	Любой	68
Дальний бой	Фэнтези	68
Дальний бой (лёгкое оружие)	Космоопера, научная фантастика, моровая война, современность и стимпанк	68
Дальний бой (тяжёлое оружие)	Космоопера, научная фантастика, моровая война, современность и стимпанк	69
Жульничество	Любой	60
Запугивание	Любой	54
Знание	Любой	66
Компьютеры	Космоопера, научная фантастика и современность	61
Координация	Любой	62
Лидерство	Любой	55
Магия	Любой игровой мир, использующий правила магии	70
Медицина	Любой	62
Механика	Любой	63
Обаяние	Любой	56
Обман	Любой	56
Переговоры	Любой	56
Пилотирование	Космоопера, научная фантастика, моровая война и современность	63
Природа	Любой игровой мир, использующий правила магии	70
Скрытность	Любой	64
Стойкость	Любой	64
Уличная интуиция	Любой	64
Управление	Любой	65
Хладнокровие	Любой	65

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ И НОВЫЕ НАВЫКИ

Эй, ведущие! Для игры **GENESYS** мы специально подобрали навыки с широким диапазоном применения, что позволяет использовать их практически в любой игре и в любом игровом мире. Скрытность, к примеру, поможет вам незаметно подобраться как к оркам в лесу, так и к охранным роботам на далёкой планете.

Тем не менее есть навыки, которые важны для одних игровых миров и совершенно не подходят для других. Навыки, связанные со звездолётами, крайне важны в научно-фантастических мирах, но никак не пригодятся в мире фэнтези. Такие навыки мы называем дополнительными.

Кроме того, в игре **GENESYS** вы сами можете создавать навыки, которые, как вам кажется,годились бы в вашем игровом мире. Узнать об этом вы можете на странице 190 в Части III этой книги.

он планирует провести, что также поможет вам принять решение. Однако есть ряд навыков, на которые вам (или хотя бы одному игроку в вашей команде) стоит обратить внимание независимо от типа игры.

СОЦИАЛЬНЫЕ НАВЫКИ

Социальные навыки отвечают за взаимодействие между персонажами. Используя эти навыки, персонаж пытается убедить, заставить, обмануть другого персонажа или договориться с ним, чтобы он сделал что-то, чего хочет ваш персонаж. Поэтому проверки социальных навыков — это, как правило, встречные проверки. Чтобы узнать об этом больше, обратитесь к врезке **Взаимодействие социальных навыков** на странице 55 и к **Главе 7. Социальные сцены** на странице 118.

Социальные навыки используются во всех игровых мирах (ведь взаимодействие между персонажами везде проходит одинаково).

ЗАПУГИВАНИЕ (Воля)

Одни верят, что единственный способ сохранить уважение — внушить страх. Другие научились добиваться своего криком и угрозами. Когда персонаж пытается добиться послушания цели, используя угрозы и физическое устрашение, он применяет навык Запугивания. Персонажи с высоким рангом Запугивания зачастую угрожающие, пугающие или

Если в игре могут быть боевые сцены, вам стоит выбрать хотя бы один боевой навык. В случае если это идёт вразрез с концепцией вашего персонажа, убедитесь, что кто-то другой в команде возьмёт этот навык.

Наверняка в команде пригодятся и социальные навыки (если только вы не будете постоянно исследовать подземелья). Не каждый может стать хорошим переговорщиком, но в ролевой игре социальные взаимодействия не менее важны, чем сражения, поэтому не стоит пренебрегать социальными сценами, иначе вы рискуете пропустить целый пласт игры.

Во время приключений персонажи могут получить ранения, поэтому в команде должен быть кто-то тренированный в Медицине и способный подлатать остальных.

Также вам стоит обратить внимание на Бдительность или Хладнокровие, поскольку эти навыки помогут персонажу защититься от проверок социальных навыков противника. Кроме того, в бою персонажи с высокими рангами в этих навыках, как правило, действуют раньше.

Убедитесь, что в вашей команде развито много разных навыков. В идеале, каждый персонаж должен специализироваться на чём-то своём. Убедитесь, что ваш набор навыков не совпадает полностью с навыками персонажа друга. Так вы предоставите каждому персонажу шанс совершить во время игры что-то потрясающее. А работая единой командой, вы преодолеете любые испытания.

даже злые личности. Однако и добросердечные люди могут использовать Запугивание, чтобы устроить оппонентов и выиграть бой без кровопролития.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж излучает угрозу, независимо от того, совершает он враждебные действия или нет. Даже подразумеваемая угроза — вроде выставленного вперёд оружия — подпадает под проверку Запугивания.
- Персонаж задаёт вопросы или допрашивает заключённого.
- Персонаж проводит физические или психологические истязания.

НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж раздаёт приказы, подкрепляя их угрозами в рамках своих полномочий (например, угрожая бойцам трибуналом, если те не последуют за ним в бой). В подобной ситуации лучше использовать Лидерство.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ СОЦИАЛЬНЫХ НАВЫКОВ

Социальные навыки — это созданная нами неформальная категория навыков. Такие навыки персонаж использует для взаимодействия с другими персонажами, как правило, вне боя, когда настает время говорить, а не сражаться.

Проверки социальных навыков обычно связаны с одним из этих навыков: Запугивание, Лидерство, Обаяние, Обман или Переговоры. Когда персонаж взаимодействует с кем-то один на один, используя эти навыки, то такая проверка, как правило, является встречной (смотрите на странице 25). Это связано с тем, что персонаж пытается повлиять на мысли или действия оппонента.

Сознательно или нет, но оппонент будет сопротивляться такому влиянию.

Обычно социальный навык, применяемый для взаимодействия с кем-то, определяет тот навык, который оппонент будет использовать для встречной проверки. В **Таблице 1.3–2. Взаимодействие социальных навыков** мы приводим пять социальных навыков, противопоставленные им навыки, применяемые для встречных проверок, и поясняем, почему используются именно они. Как и всегда, вы можете решить, что в той или иной ситуации больше подойдет другой навык, но ориентируйтесь на эту таблицу как на отправную точку.

ТАБЛИЦА 1.3–2. ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ СОЦИАЛЬНЫХ НАВЫКОВ

ПРИМЕНЯЕМЫЙ НАВЫК	ПРОТИВОПОСТАВЛЕННЫЙ НАВЫК
Запугивание, Лидерство	Выдержка. Сила духа, позволяющая не подчиняться приказам, сопротивляться допросу и бесстрашно смотреть в лицо опасности.
Обаяние	Хладнокровие. Способность сохранять спокойствие и самообладание, когда вас пытаются очаровать, вежливо реагировать на лесть, не поддаваясь на чьи-либо просьбы.
Обман	Бдительность. Умственная бдительность, позволяющая замечать, когда кто-то лжёт (поскольку ложь и уловки по своей природе не являются тем, что открыто заявляют).
Переговоры	Переговоры. Торг — это, как правило, взаимный обмен между двумя сторонами, в котором обе стороны используют свои навыки ведения переговоров, чтобы извлечь из них максимально возможную выгоду.

- Персонаж ведёт с кем-то сложные переговоры. Если обе стороны получают что-то в результате сделки, стоит применять Переговоры.
- Персонаж взаимодействует с кем-то, в кого он уже вселяет ужас. В этом случае любые дополнительные угрозы будут излишни.

Лидерство (ХАРИЗМА)

Несмотря на то, что некоторые готовы следовать за кем-то из чувства долга или страха, хорошие лидеры вдохновляют последователей своей харизмой, храбростью и силой характера. Это качество представлено навыком Лидерство.

Лидерство заключается в принятии разумных решений, твёрдости и решительности в их выполнении и привитии чувства верности и уважения своим подчинённым. Лидерство также отражает способность вашего персонажа принимать правильные решения, когда требуется руководство. Очевидно, что на Лидерство полагаются полководцы, политики, бизнесмены и даже криминальные авторитеты.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Союзники персонажа испытывают страх (стр. 243), а вы хотите попытаться придать им сил.
- Персонаж пытается убедить толпу совершить действия политического характера.
- Персонаж ведёт войска в бой и хочет, чтобы они следовали его приказам.
- Персонаж пытается утихомирить бунтовщиков и призывает их разойтись по домам.

НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж угрожает причинить боль или убить кого-то за неподчинение. В этой ситуации лучше применить Запугивание.
- Персонаж пытается убедить кого-то сделать что-то, просто проявляя дружелюбие и симпатию. Здесь стоит применить Обаяние.
- Персонаж имеет полномочия и раздаёт обычные указания, в частности вне боя или иных стрессовых ситуаций. Если у людей нет весомых причин

отказаться от выполнения приказов персонажа (а персонаж обладает званием или статусом, чтобы их отдавать), то они безоговорочно выполняют поставленные задачи.

Обаяние (Харизма)

Умение хвалить, льстить, флиртовать и в целом нравиться окружающим может быть очень важно для многих персонажей игроков. Навык Обаяния нужен тому, кто хочет внушать симпатию, быть популярным и умело добиваться от других того, чего он хочет. Персонаж с высоким Обаянием может быть как притворщиком и льстецом, так и по-настоящему приятным человеком.

Используйте этот навык, если...

- Персонаж пытается убедить кого-то оказать ему услугу, особенно если это обременительно, накладно или даже опасно.
- Персонаж взывает к лучшим качествам кого-то (даже если их нет!), чтобы убедить его сделать что-то, что для него нехарактерно.
- Персонаж флиртует, соблазняет или пытается завоевать чье-то сердце.
- Персонаж стремится выглядеть лучше в глазах окружающих. У многих политиков и публичных деятелей высокий ранг в Обаянии.
- Персонаж выступает перед аудиторией: играет роль, исполняет музыку, шутит или произносит речь.

Не используйте этот навык, если...

- Персонаж не до конца искренен в том, что он делает или говорит. Если в его словах есть двуличие или ложь, персонаж должен использовать Обман.
- Персонаж вежлив, но тонко намекает на применение насилия или угрозы. В таком случае ему стоит использовать Запугивание.
- Персонаж использует свой авторитет (звание, статус или силу характера), чтобы отдавать приказы. В этом случае применяется Лидерство.
- Персонаж взаимодействует с кем-то, кто уже дружелюбно к нему относится, или просит кого-то сделать что-то, что не составит для него совершенно никакого труда (как правило, вам не нужно использовать Обаяние, чтобы попросить супруга купить что-то в магазине по дороге с работы домой).

Обман (Смекалка)

Если персонажу нужно солгать, он применяет Обман. Этот навык отвечает за большинство попыток обмануть кого-то или ввести в заблуждение, что делает его одним из наиболее очевидно используемых навыков. Только не забывайте о том, что ложь — наиболее

распространённый способ обмануть кого-то, но не единственный. Персонаж может перехитрить кого-то, сказав что-то одно, при этом утаив другое или сказав вводящую в заблуждение фразу. Но даже если технически персонаж сказал правду, такие действия всё равно подпадают под применение Обмана.

Используйте этот навык, если...

- Персонаж лжёт.
- Персонаж пытается ввести кого-то в заблуждение умелой игрой слов или выборочным упущением фактов.
- Персонаж загрирован и притворяется кем-то другим.

Не используйте этот навык, если...

- Персонаж действительно верит в то, что говорит (даже если объективно это неправда).
- Персонаж говорит «ложь во спасение», чтобы кому-то стало легче.

Переговоры (Харизма)

Когда персонаж хочет заключить сделку, он применяет Переговоры. Запугивание используют, чтобы уstrasить кого-то, Обман — чтобы соврать, Обаяние — чтобы уговорить, Лидерство — чтобы отдать приказ. Переговоры же убеждают кого-то сделать то, что нужно вам, при этом получив от вас что-то взамен. Успешность в Переговорах демонстрирует то, насколько много вы можете получить от сделки, предложив при этом оппоненту как можно меньше.

Используйте этот навык, если...

- Персонаж хочет приобрести товар или услугу и сбить цену.
- Персонаж хочет продать товар или услугу и получить прибыль. В этом случае можно использовать Переговоры для повышения цены.
- Персонаж пытается заключить политическое соглашение или договор между двумя сторонами.

Не используйте этот навык, если...

- Персонаж стремится получить что-то, ничего не предлагая взамен. Получить что-то даром можно, применяя другие навыки, в основе Переговоров лежит обмен.
- Персонаж говорит кому-то, что делать. Переговоры — это сделка, и в конце взаимодействия оппонент должен согласиться это сделать, а не получить приказ.
- Персонаж хочет купить что-то по ранее оговорённой цене.

ОБЩИЕ НАВЫКИ

Общие навыки отвечают за самые разные действия в игре. Это, пожалуй, самая обширная категория навыков.

Некоторые из этих навыков лучше подходят к определённым игровым мирам, чем другие, поэтому мы обозначили, какие навыки, на наш взгляд, соответствуют тем или иным игровым мирам. Ведущие, если хотите, можете игнорировать наши советы, главное, сообщите игрокам о том, какие навыки им доступны, а какие нет!

Алхимия (Интеллект)

Алхимия — умение готовить зелья и эликсиры. Несмотря на то, что Алхимия не считается магическим навыком, эффекты смесей, в зависимости от игрового мира, могут иметь схожее или по-настоящему магическое действие. Пределы алхимических творений зависят от ведущего, поскольку он отвечает за то, чтобы сложность проверок Алхимии соответствовала силе варева.

Этот навык используется в **моровой войне**, **стимпанке** и **фэнтези**.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж пытается опознать зелье на вкус.
- Персонаж хочет назвать ингредиенты, необходимые для приготовления определённого эликсира.
- Персонаж хочет приготовить зелье, эликсир, мазь, тоник или другую подобную смесь, обладающую чудесными или магическими свойствами.
- Персонаж пытается приготовить лекарство от болезни или недуга.

НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж пытается зачаровать обычную жидкость.
- Персонаж хочет исцелить кого-то возложением рук или посредством медицинской помощи.
- Персонаж пытается превратить свинец в золото. Это явно магическое явление!

Астрокартография (Интеллект)

Галактика огромна, и персонажам в космоопере часто приходится путешествовать по ней. Астрокартография — это навык чтения, использования и разработки карт звёздного неба, включая нанесение на них незарегистрированных систем. Также она отвечает за прокладывание маршрутов в межзвёздном полёте.

Этот навык используется в **космоопере**.

Сложность зельеварения

В качестве ориентира для ведущего, сложность приготовления зелья должна примерно соответствовать его редкости: в большинстве случаев редкость делится на 2 с округлением в большую сторону. Полученный результат — сложность проверки на изготовление зелья. Например, если персонаж хочет приготовить исцеляющее зелье (болеутоляющее, стр. 94) с редкостью 2, базовая сложность проверки будет **лёгкой** (♦). Если у персонажа нет подходящего снаряжения или ингредиентов, сложность может быть выше.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонажу нужно проложить путь до труднодоступной или малоизвестной системы.
- Персонаж пытается разобраться с древней или повреждённой звёздной картой (будь то физическая карта или электронная).
- Персонаж прокладывает маршрут в стрессовых условиях, например пытаясь сбежать от вражеских кораблей.

НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж управляет судном. В таком случае используется Управление.
- Персонаж управляет кораблём на поверхности планеты. Для этого требуется Пилотирование или, возможно, Вождение.
- Персонаж перемещается по хорошо известному маршруту в обычных обстоятельствах, что не требует никаких проверок.

Атлетика (Сила)

Ваши персонажи живут напряжённой жизнью, которая полна физических испытаний. Иногда они сражаются с врагами, но также им часто приходится преодолевать горы, бушующие реки и пропасти. Атлетика определяет, насколько успешно персонаж это делает, и служит мерой его физической подготовки. Те, кто активно тренируются, например пехотинцы или разведчики, как правило, имеют высокий ранг в Атлетике.

Этот навык используется во всех игровых мирах.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж пытается подняться или спуститься по чему-либо, особенно если подъём (или спуск) сложен или падение может иметь последствия.
- Персонаж пытается плыть в тяжёлых условиях. Сильный ветер, волны, течение могут осложнить процесс настолько, что потребуются проверка Атлетики.
- Персонаж пытается совершить прыжок в высоту или длину. Прыжок через глубокий разлом или попытка подпрыгнуть и ухватиться за пожарную лестницу, чтобы убежать от злой собаки, — ситуации, в которых персонажу потребуются совершить проверку Атлетики.
- Персонаж пытается бежать в течение долгого времени.

НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж совершает действие без каких-либо шансов на провал. В ситуации, когда персонаж

плывёт по спокойному пруду в погожий день, совершает утреннюю пробежку или перепрыгивает небольшое бревно, проверка не нужна.

- Физическая активность персонажа больше связана не с силой, а с ловкостью и координацией. Для паркура, фрирана, раскачивания на верёвке, спуска по склону, а также для большинства гимнастических действий больше подойдёт навык Координация.

БДИТЕЛЬНОСТЬ (Воля)

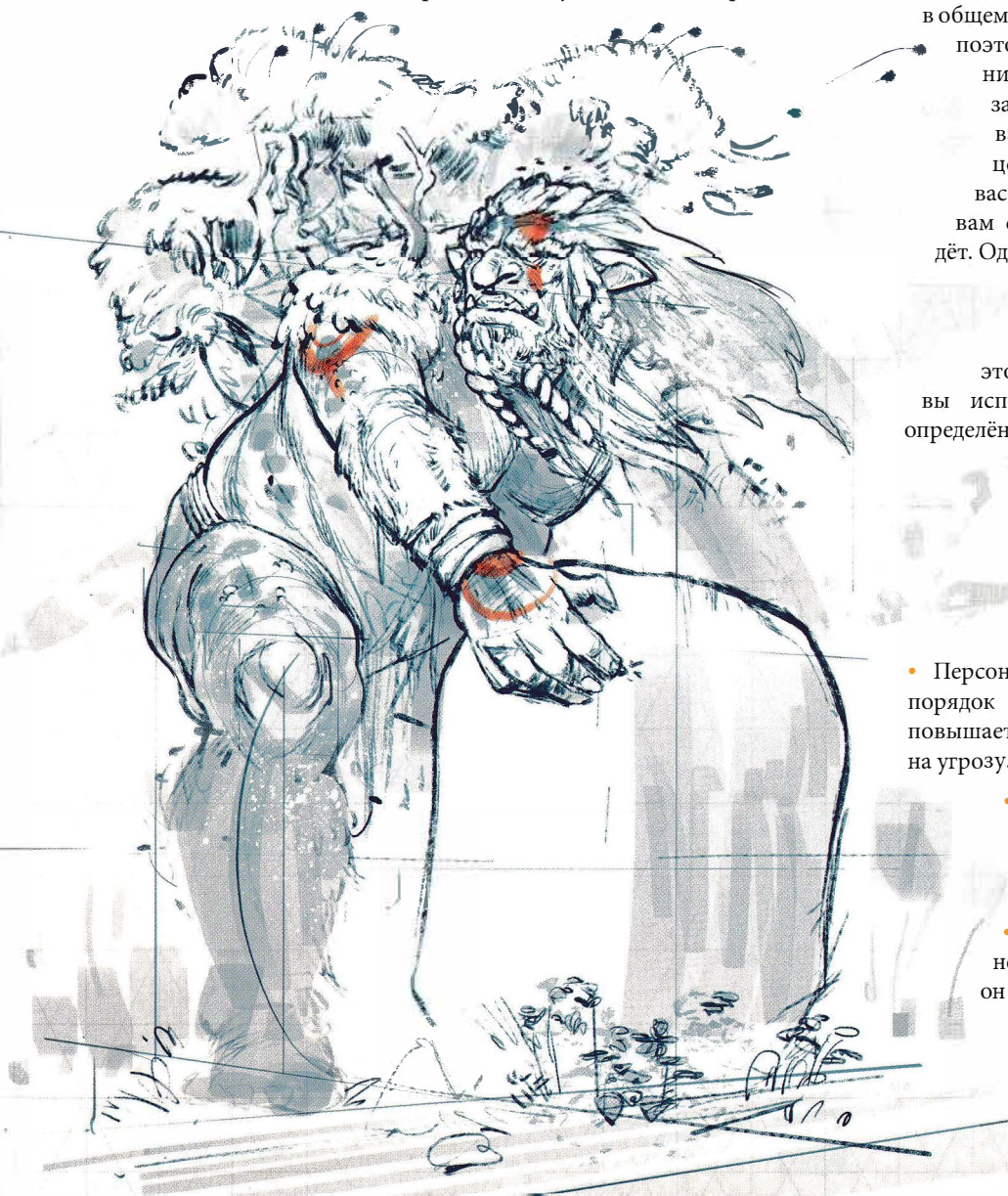
Бдительность отражает способность постоянно и чаще всего бессознательно оценивать окружающую обстановку. Персонажи с высокой Бдительностью с большей вероятностью обнаруживают угрозы, краем глаза подмечают важные детали и ловят говорящих на лжи.

Вероятно, вы обратили внимание на то, что, по сравнению с другими навыками, Бдительность — более пассивный навык. Бдительность используется тогда, когда персонаж не ожидает угрозы, не ищет улики, в общем, не ожидает чего-то важного. Именно поэтому мы используем её для определения инициативы в бою, когда персонаж застигнут врасплох, тем самым показывая, насколько хорошо персонаж сконцентрирован. И когда ведущий просит вас совершить проверку Бдительности, вам стоит ожидать, что что-то произойдёт. Однако персонажу не стоит сразу становиться подозрительным (если только он не проходит проверку успешно!). Бдительность — это также один из навыков, который вы используете во встречах проверках определённых социальных навыков (преимущественно против Обмана), направленных против вашего персонажа.

Этот навык используется во всех игровых мирах.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж попал в засаду, и вы определяете порядок инициативы. Высокая Бдительность повышает шансы быстрее отреагировать на угрозу.
- Персонажу лгут; вы совершаете встречную проверку Бдительности против проверки Обмана, сделанной противником.
- У персонажа есть шанс заметить нечто важное в окружении, когда он не ищет это намеренно.



НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Вы определяете порядок инициативы в ситуации, когда персонаж не застигнут врасплох (например, вы устроили засаду, а не сами попались в неё). В этом случае применяется Хладнокровие.
- Персонаж что-то ищет целенаправленно. В этом случае совершается проверка Внимания.

Верховая езда (Ловкость)

Рано или поздно персонажи в мире фэнтези захотят использовать ездовых животных. Чаще всего это лошади, но этот же навык применяется для езды на ком угодно, от ослов до гигантских насекомых. В большинстве случаев можно предположить, что все знакомы с принципами верховой езды, а проверка требуется только в случае погонь, гонок или скачек в опасных условиях.

Этот навык используется в **фэнтези** и **стимпанке** (в тех игровых мирах, где верховую езду нельзя считать повседневным явлением, для езды на животных и общения с ними вы можете применять Выживание).

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж верхом уходит от преследователей, которые тоже скачут верхом или достаточно быстры и потенциально способны его догнать.
- Персонаж участвует в верховом поединке на турнире.
- Персонаж участвует в дружеской (или не очень) гонке.
- Персонаж пытается догнать врагов, значительно оторвавшихся вперёд.
- Скакун персонажа паникует во время грозы, и персонажу нужно вернуть контроль над животным.

НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж путешествует и не находится в непосредственной опасности.
- Персонаж атакует, находясь верхом. Дополнительная сложность от верховой атаки должна учитываться в сложности боевой проверки, как правило в виде одного или более ■.
- Персонаж пытается приручить дикое животное. В этом случае применяется навык Выживание.

ВНИМАНИЕ (СМЕКАЛКА)

Когда персонаж активно пытается изучить окрестности, найти улики на месте преступления или

укрывшихся врагов, он использует Внимания. Внимания отражает сознательное применение персонажем всех пяти органов чувств для наблюдения за окружением (или если ваш персонаж инопланетной расы, то, возможно, большего числа чувств). В любом случае самое главное в том, что Внимания отражает активное применение персонажем этих органов чувств.

Этот навык используется во всех игровых мирах.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж хочет найти улики на месте преступления.
- Персонаж хочет изучить окружающую местность на предмет возможных угроз.
- Персонаж с расстояния ведёт наблюдение за не подозревающей об этом целью.
- Персонаж изучает древнюю реликвию, пытаясь найти любые мельчайшие детали, которые помогут раскрыть её назначение или устройство.

НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж настороже и не хочет быть застигнут врасплох. За постоянную бессознательную внимательность персонажа отвечает навык Бдительность.
- Персонажу солгали и вы пытаетесь понять, заметил это персонаж или нет. Опять же, в этой ситуации потребуется проверка Бдительности.
- Персонаж пытается идти по следу или выследить врага в дикой местности. За это отвечает навык Выживание.

Вожделение (Ловкость)

Вожделение отвечает за управление всеми наземными видами транспорта, от обычных автомобилей до многовагонных составов и высокоскоростных управляемых капсул будущего. Конечно же, виды транспортных средств сильно зависят от игровых миров. В любом случае, если что-то имеет двигатель и перемещается по земле, то для управления им требуется этот навык.

Этот навык используется в **космоопере**, **научной фантастике**, **морской войне**, **современности** и **стимпанке**.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж хочет совершить безопасную остановку после повреждения одного из колёс.
- Управляя транспортом, персонаж пытается удерживать скорость на крутых поворотах.
- Персонаж пытается догнать на машине кого-то другого (если цель перемещается пешком,

проверка нужна только в том случае, если цель пытается смешаться с толпой или сбежать через узкое пространство).

- Персонаж уклоняется от животного, внезапно выскочившего на дорогу, или от падающих камней на извилистом горном перевале.

НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж управляет летательным аппаратом любого типа. В этом случае применяется Пилотирование.
- Персонаж ведёт машину в обычном состоянии (и с безопасной скоростью), ему не грозит опасность, которая могла бы потребовать совершения проверки.
- Персонаж пытается усовершенствовать транспортное средство, чтобы повысить его скорость. Для этого больше подойдёт Механика.

Выдержка (Воля)

Выдержка — способность персонажа концентрироваться, держать в порядке свои мысли, сохранять самообладание и фокусировать внимание. Также персонажу требуется Выдержка, чтобы побороть страх или ужас и сохранить спокойствие перед лицом чего-то жуткого. Помимо этого, Выдержка отражает ментальную стойкость персонажа, позволяющую ему противостоять угрозам и запугиванию или не подчиняться приказам. Наконец, в игровых мирах со сверхъестественными способностями персонажи могут использовать Выдержку, чтобы контролировать их.

Этот навык используется во всех игровых мирах.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж сталкивается с чем-то ужасным и не хочет поддаться панике (или избежать других эффектов страха).
- Персонаж стремится сохранить здравомыслие, столкнувшись с чем-то иррациональным.
- Персонаж хочет вылечить усталость в конце сцены.
- Персонаж хочет помедитировать, привести в порядок мысли и достичь душевного равновесия.

НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж стремится сохранить самообладание в социальной обстановке и не демонстрировать свои эмоции. В этом случае ему придётся сделать проверку Хладнокровия.
- Персонаж ловит говорящего на лжи. Умение заметить ложь зависит от Бдительности персонажа.

Выживание (Смекалка)

Существуют тысячи вещей, которыми нужно овладеть персонажу, чтобы выживать в дикой местности, и чем выше его ранг Выживания, тем больше он их знает. Выживание отвечает за способность персонажа найти еду и воду, справляться с опасными ситуациями, охотиться на животных и снимать с них шкуры, а также выживать в любой местности, где нет супермаркета за углом.

Во многих отношениях Выживание можно считать «диким» аналогом Уличной интуиции. Оба навыка отвечают за похожие действия, но в разной среде: Выживание — в дикой местности, а Уличная интуиция — в городской.

Этот навык используется во всех игровых мирах.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж оказался в дикой местности и ему нужно найти еду и пригодную для питья воду.
- Персонажу нужно заметить приближение плохой погоды и знать, как к ней подготовиться.
- Персонажу нужно при помощи примитивной карты или описания в сельской местности найти определённое место.
- Персонаж пытается укротить или успокоить дикое животное или управляться с одомашненным.
- Персонаж охотится на кого-то в дикой местности.

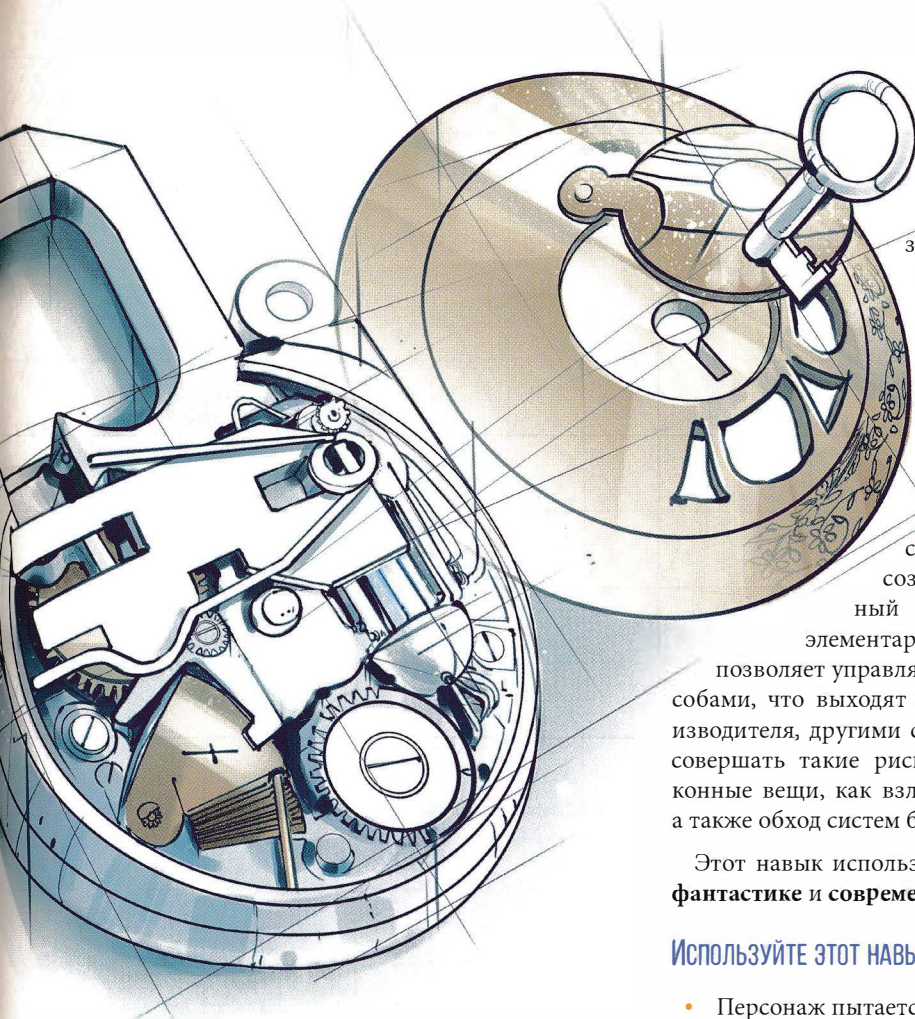
НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж использует точную и подробную карту, чтобы найти определённое место.
- Персонаж пытается найти дорогу в городе. В этом случае он использует Уличную интуицию.
- Персонаж взаимодействует с животным, которое его любит или уважает, или персонаж просит животное сделать что-то, что для него характерно (к примеру, проверка Выживания не нужна, чтобы поиграть с собакой в мяч).

Жульничество (Смекалка)

В большинстве ролевых игр существуют персонажи, обезвреживающие ловушки, вскрывающие замки и (если что-то пошло не так) сбегающие из тюрьмы. В нашей игре персонажи выполняют подобные действия при помощи навыка Жульничества. Жульничество отвечает за целый ряд навыков, которые мог бы использовать персонаж, занимающийся тайной или преступной деятельностью. Если вы создаёте «вора» или «плута», вам стоит обратить внимание на этот навык.

Этот навык используется во всех игровых мирах.



Компьютеры (Интеллект)

Навык Компьютеры показывает, насколько хорошо персонаж обращается с компьютерами и электронными системами. Высокий ранг может позволить ему собирать компьютерные системы, писать сложные программы, разрабатывать системы безопасности или даже (зависит от того, насколько технически развит ваш игровой мир) создать простенький искусственный интеллект для выполнения элементарных задач. Кроме того, навык позволяет управлять компьютерами такими способами, что выходят за рамки спецификации производителя, другими словами, позволяет персонажу совершать такие рискованные и, возможно, незаконные вещи, как взлом, шифровку и дешифровку, а также обход систем безопасности.

Этот навык используется в **космоопере, научной фантастике и современности**.

Используйте этот навык, если...

- Персонаж пытается открыть электронный замок, получить доступ к компьютерным системам здания или отключить высокотехнологичную систему безопасности.
- Персонаж пытается обойти систему шифрования защищённых файлов или сообщений.
- Персонаж пытается взломать базу данных или компьютерную систему или же защититься от попытки взлома.

Используйте этот навык, если...

- Персонаж пытается залезть в чей-то карман или срезать кошёлёк.
- Персонаж пытается взломать замок или обезвредить ловушку. Этим же навыком ловушки и устанавливаются.
- Персонаж хочет изучить систему безопасности.
- Персонаж пробует отвлечь противника хитростью или уловкой, например бросает ему грязь в глаза во время боя.
- Персонаж пытается незаметно подсыпать яд в чью-то пищу или напиток.

Не используйте этот навык, если...

- Персонаж пытается незаметно проникнуть в какое-то место. Для этого требуется Скрытность.
- Персонаж шарит по карманам цели, которая беспомощна или выведена из строя. Для этого вообще не нужна проверка.
- Персонаж пытается создать яд. Для создания ядов персонажу потребуется Медицина, а вот для их применения — Жульничество.

Взлом и Кибербезопасность

Если в **вашем игровом мире много внимания** уделяется компьютерам и футуристическому интернету, вы можете разделить навык Компьютеры на два разных навыка: Взлом и Кибербезопасность. По сути, Взлом применяется для действий наступательного характера, а Кибербезопасность — для противостояния попыткам Взлома, а также для поиска и устранения уязвимостей серверов и программ.

Если вас это заинтересовало, то на странице 190 вы найдёте информацию о создании собственных навыков.

- Персонаж дистанционно управляет небольшим дроном, который делает нечто большее, чем просто полёт над парком. Если же дрон достаточно велик, как, например, беспилотный разведчик «Глобал Хоук» или другой крупный БПЛА, то в этой ситуации больше подойдёт навык Пилотирования.

НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- У персонажа нет шанса на провал. Повседневные действия, вроде проверки электронной почты, листания социальных сетей на телефоне или просмотра фильма на планшете, не требуют проверки Компьютеров.

Координация (Ловкость)

В ходе приключений персонажам иногда приходится пробираться сквозь узкие проёмы, удерживать равновесие на неустойчивых поверхностях или аккуратно приземляться во время падения. Преодолеть подобные испытания помогают чувство равновесия и хорошая гибкость. Оба эти качества представлены навыком Координация. Координация служит мерой гибкости, устойчивости, зрительно-моторной координации персонажа.

Этот навык используется во всех игровых мирах.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж старается раскачаться на верёвке или спуститься на ней по зданию.

- Персонаж идёт по узкой поверхности, пытаясь при этом сохранить равновесие.
- Персонаж пытается втиснуться в маленькое или узкое пространство, такое как сточная труба, воздуховод или узкая щель.
- Персонаж падает и пытается замедлить падение или безопасно приземлиться.
- Персонаж физически скован (например, наручниками или верёвкой) и хочет выкрутить конечности или кисти так, чтобы освободиться от оков.

НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж пытается спуститься/подняться по верёвке или на что-то взобраться. Такие действия больше полагаются на силу, а не на ловкость, поэтому требуют проверки Атлетики.
- Персонаж падает с небольшой высоты или во что-то достаточно мягкое, чтобы не получить повреждений или в любых подобных ситуациях, когда неудача не будет иметь последствий (например, спуск на хорошо закреплённой страховке).

Медицина (Интеллект)

В ходе приключений персонаж наверняка может пострадать и получить порезы и ссадины или сломанные кости и пулевые ранения. Медицина позволяет

Сложность проверки Медицины

Когда вы пытаетесь вылечить критическую травму, сложность определяется самой травмой, о которой идёт речь (критические травмы описаны на стр. 114). Однако в случае с ранами сложность зависит от того, насколько сильно ранена цель. Всё как в реальной жизни: перевязать болезненный порез намного проще, чем попытаться вправить сломанную кость. Чем сильнее ранен персонаж, тем сложнее его исцелить.

Подробнее о лечении мы поговорим в Главе 6. Боевые сцены, здесь же скажем в общих чертах. Согласно Таблице I.3–3. Сложность проверки Медицины, сложность проверки зависит от текущего количества ран персонажа. Совершив успешную проверку Медицины, персонаж исцеляет столько ран, сколько ✨ выпало в результате проверки. Также цель вылечивает столько усталости, сколько выпало ▲.

Три последних замечания. Каждый персонаж может предпринять попытку исцелить критическую травму только один раз за неделю игрового

времени. Кроме того, каждый персонаж может получить пользу лишь от одной проверки Медицины за сцену. Такие ограничения введены для того, чтобы персонаж не повторял проверки до полного исцеления пациента. И последнее — пытаясь вылечить самого себя, персонаж увеличивает сложность проверки на два. Эй, вправить собственную сломанную руку намного сложнее!

ТАБЛИЦА I.3–3.
СЛОЖНОСТЬ ПРОВЕРКИ МЕДИЦИНЫ

СОСТОЯНИЕ ЗДОРОВЬЯ	СЛОЖНОСТЬ
Число ран меньше или равно половине порога ран	Лёгкая (◆)
Число ран больше половины порога ран	Обычная (◆◆)
Раны превышают порог ран	Сложная (◆◆◆)
Критическая травма	Тяжесть критической травмы

персонажу и его друзьям снова встать на ноги. Любые попытки исцелить персонажа из плоти и крови требуют проверки Медицины. Это относится и к другим медицинским процедурам, наподобие хирургических операций или установки киберимплантов, а также к работе с ядами, болезнями, паразитами, лекарствами и наркотиками.

Этот навык используется во всех игровых мирах.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж пытается исцелить раны пострадавшего персонажа (включая самого себя).
- Персонаж пытается нейтрализовать яд или, наоборот, применить яд.
- Персонажу необходимо вылечить болезнь.
- Персонаж создаёт новый лекарственный (или психоактивный) препарат.
- Персонаж пытается исцелить критическую травму пострадавшего персонажа (включая самого себя).
- Персонаж совершает сложную медицинскую процедуру: проводит операцию, психотерапию или вживляет киберимплант.

НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж исследует болезнь или яд. Несмотря на то, что прямое изучение болезни или яда может потребовать проверки Медицины, сама процедура исследования требует проверки Знания.
- Персонаж пытается вылечить свою собственную усталость в конце сцены. Лечение усталости в конце сцены потребует проверки Выдержки или Хладнокровия.
- Персонаж пытается подсыпать кому-то яд при помощи ловкости рук, например добавить его в кружку или незаметно ввести его не ожидающей этого цели. Поскольку такое действие является уловкой, применяется проверка Жульничества.

МЕХАНИКА (ИНТЕЛЛЕКТ)

Механика позволяет персонажу создавать, разбирать, ремонтировать и модифицировать практически любой механизм, будь то сломанное радио или разбитый гироплан. Кроме того, Механика применяется, когда вы используете утильсырьё, строите укрепления, ищите неисправность водяного насоса или в любое другое время, когда персонажу нужно взяться за молоток или гаечный ключ. В зависимости от игрового мира навык может фокусироваться на различных элементах. В фэнтези или другом низкотехнологичном

игровом мире этот навык может отвечать за кузнечное дело или другое ремесло (вы даже можете дать навыку более подходящее название).

Этот навык используется во всех игровых мирах.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонажу нужно починить повреждённое оружие, транспорт или какой-то предмет снаряжения.
- Персонажу нужно понять, какие запчасти и инструменты ему пригодятся для выполнения работы. Это может сэкономить время и деньги.
- У персонажа есть доступ к компонентам и инструментам и он хочет создать совершенно новое устройство.
- Персонажу нужно повредить транспорт противника или найти слабые места в его защите.
- Персонажу нужно создать или модифицировать предмет.
- Персонаж пытается установить и модифицировать кибернетический имплант (хотя, по вашему желанию, для этого может потребоваться проверка не только Механики, но и Медицины, чтобы отразить слияние человека и машины).

НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- У персонажа простая задача: заправить машину, навесить дверь или заменить батарейки в фонарике.
- Персонаж хочет запрограммировать приложение для какого-то устройства; для этого требуется проверка Компьютеров.

ПИЛОТИРОВАНИЕ (ЛОВКОСТЬ)

Это навык отвечает за управление любыми летательными аппаратами, в отношении которых нужны хорошая реакция, глазомер и координация — от гиропланов, вертолёт, истребителей и планеров до всевозможных космических истребителей и десантных кораблей. Как и в случае с Вождением, типы транспортных средств зависят от выбранного игрового мира, однако любой летательный или космический аппарат, для управления которым нужен пилот с быстрой реакцией и твёрдой рукой на рычаге управления (или его эквиваленте) подпадает под действие навыка Пилотирование!

Этот навык используется в **космоопере, научной фантастике, моровой войне и современности**. Вы также можете использовать его и в **стимпанке**, если в игре присутствуют гиропланы или другие персональные летательные аппараты, а не только большие, громоздкие воздушные суда.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонажу нужно посадить самолёт с вышедшим из строя двигателем (а то и двумя!).
- Персонаж пытается перехитрить противника в воздушном бою.
- Персонаж ведёт десантный корабль к посадочной площадке через лабиринт остроконечных скал.
- Персонаж пытается посадить личный дирижабль под огнём вражеского воздушного судна.

НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж пытается починить повреждённый пропеллер или двигатель. Эта задача решается навыком Механика.
- Персонаж летит на автомобиле с обрыва и хочет приземлиться с наименьшими последствиями, какие только возможны. Это всё ещё проверка Вождения (и, вероятно, крайне высокой сложности!).
- Персонаж ведёт огонь из орудия, закреплённого на транспортном средстве. Для этого требуется проверка Дальнего боя или Артиллерии.
- В работе транспортного средства нет шансов на катастрофический сбой. Проверки не требуются при совершении простых задач, вроде полёта в открытом небе при лёгком ветерке.

СКРЫТНОСТЬ (ЛОВКОСТЬ)

Когда персонаж хочет сделать что-то, не привлекая к себе внимания, он использует Скрытность. Скрытность во многих отношениях один из самых простых навыков, связанный с весьма специфичным набором действий. Но во многих ролевых играх умение вести себя скрытно бывает достаточно полезно, поэтому вам стоит обратить на него внимание.

Этот навык используется во всех игровых мирах.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж пытается от кого-то спрятаться.
- Персонаж пытается проследить за кем-то в толпе и не выдать себя при этом.
- Персонаж пытается проникнуть в государственное учреждение, обойдя электронные системы безопасности и охранников.
- Персонаж пытается бесшумно перемещаться по дому.

НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж старается оставаться незаметным в ситуации, когда у противника нет шанса его

обнаружить, как если бы он пытался избежать обнаружения с самолёта ночью во время метели.

- У персонажа нет реальных шансов скрыться от противника, как если бы он пытался спрятаться от стоящего неподалёку противника, находясь при этом в полдень посреди солончаков.
- Персонаж пытается обшарить чьи-то карманы. Для этого потребуется Жульничество.

СТОЙКОСТЬ (СИЛА)

Когда становится слишком тяжело, нужно проявить Стойкость, чтобы идти дальше. Стойкость отражает способность персонажа преодолевать боль и усталость. Персонажи с высокой Стойкостью лучше сопротивляются ядам и болезням, а также неблагоприятной окружающей среде. Именно благодаря Стойкости персонаж может две недели выживать в заснеженной тундре и выйти к маленькому городку на Аляске.

Этот навык используется во всех игровых мирах.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж дни напролёт идёт без сна и вам нужно, чтобы он продолжал бодрствовать.
- Персонаж принял яд и вам нужно понять, насколько плохими будут последствия.
- Персонажу нужно дни напролёт выдерживать условия враждебной окружающей среды (сильный холод, жара или даже высокий уровень загрязнения).
- Персонаж пытается восстановиться после получения критической травмы без медицинской помощи.

НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж делает что-то, что не выходит за рамки обычной нагрузки. Пеший дневной переход не потребует проверки Стойкости, если только это не переход через Скалистые горы в метель.
- По завершении действия персонаж сразу же останавливается, чтобы отдохнуть и полностью восстановиться. Проверка не нужна, если нет необходимости отслеживать долгосрочные последствия.

УЛИЧНАЯ ИНТУИЦИЯ (СМЕКАЛКА)

Одни называют это «школой жизни», другие — «уличным воспитанием» или «нутром», но в любом случае Уличная интуиция — это навык, позволяющий персонажу выживать среди опасностей городских улиц и чувствовать себя в городе как рыба в воде. Обладая высоким рангом Уличной интуиции,

персонаж инстинктивно понимает, как ведут себя преступники, каких мест лучше избегать после наступления темноты, знает, где найти нелегальные товары или услуги и другую информацию, необходимую для того, чтобы проложить свой путь по грязной изнанке большого города.

Во многих отношениях Уличную интуицию можно считать городской разновидностью Выживания. Оба навыка отвечают за похожие действия, но в разной среде: Уличная интуиция — в городской, а Выживание — в дикой местности.

Этот навык используется во всех игровых мирах.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж ищет продавца нелегальных товаров или услуг.
- Персонаж хочет понять определённые намёки или сленг в беседе.
- Персонаж пытается подойти к преступникам и заговорить с ними, стараясь при этом не показаться посторонним или источником проблем.
- Персонаж пытается найти дорогу в незнакомом городе.
- Персонаж выслеживает или охотится на кого-то в городе.

НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж пытается найти дорогу в сельской или дикой местности. В этом случае он применяет Выживание.
- Персонаж взаимодействует со сливками общества. В этой ситуации ему больше поможет Обаяние (или, возможно, Обман или Запугивание).
- Персонаж уже зарекомендовал себя в преступном мире и продолжает взаимодействовать с другими преступниками. Уличная интуиция позволяет вписаться в группу, а также понимать, как себя вести, какие темы поднимать и чего лучше избегать, но она не должна подменять социальные навыки.

УПРАВЛЕНИЕ (ИНТЕЛЛЕКТ)

Некоторые транспортные средства настолько велики, что для управления ими недостаточно только быстрой реакции и твёрдой руки: нужны подготовка, острый ум и умение отслеживать большой объём информации. За это отвечает навык Управления. Управление отражает способность персонажа водить (на поверхности, в воде, воздухе, космосе) нечто большое. Для управления кораблями, дирижаблями, звездолётами (практически чем угодно с экипажем) применяется навык Управление. В низкотехнологичных игровых

мирах персонаж может использовать этот навык для управления парусным судном, в стимпанке — для пилотирования боевых цеппелинов, в современности или моровой войне — торгового парохода или подводной лодки, в научной фантастике или космоопере персонаж применяет Управление, чтобы управлять большими звездолётами.

Этот навык используется во всех игровых мирах.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Ваш клипер должен пройти сквозь шторм, не потеряв скорость (или мачту).
- Персонаж направляет цеппелин, чтобы проскользнуть за корму летающей крепости противника.
- Персонаж рассчитывает гравитационный манёвр для своего звездолёта.
- Персонаж стыкует звездолёт с космической станцией.

НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж выполняет обычные манёвры на корабле в открытом пространстве.
- Персонаж хочет усовершенствовать двигатели корабля. Для этого требуется проверка Механики.
- Персонаж — капитан корабля, отдающий приказы. В этом случае пригодится Лидерство.

ХЛАДНОКРОВИЕ (ХАРИЗМА)

Хладнокровие — способность сохранять спокойствие и невозмутимость перед лицом противника. Это своего рода защитный навык, поскольку персонаж чаще всего применяет его, чтобы противостоять попыткам воздействия. Хладнокровие также отвечает за то, как персонаж предстаёт перед другими людьми. Если персонаж не хочет показывать, что его что-то зацепило, он использует Хладнокровие, чтобы скрыть свои чувства.

Несмотря на то, что навык Хладнокровие не относится к социальным навыкам, он часто применяется в социальных сценах. Если вы хотите создать персонажа, который будет успешен в социальных сценах, возможно, вам стоит вложиться в Хладнокровие.

Этот навык используется во всех игровых мирах.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж готовит ловушку, засаду или иным образом подготавливается к боевой сцене, в которой он инициирует бой и имеет возможность выбрать подходящий момент для его начала.
- Персонажу нужно сохранять невозмутимость, когда ему льстят или пытаются его очаровать.

- Персонажу нужно удержаться от того, чтобы не сделать или сказать что-то глупое во время напряжённой ситуации.
- Персонажу необходимо сохранять самообладание в напряжённой ситуации, например во время управления одним из двух транспортных средств, идущих на таран друг друга.
- Персонаж играет в карточную или другую азартную игру, в которой есть место блефу и удаче.

НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж старается, чтобы его не застали врасплох. В этой ситуации больше подойдёт навык Бдительность.
- Персонаж стремится поддерживать внутренний самоконтроль, например во время медитации или сопротивляясь эффектам страха. Когда персонаж сосредоточен на душевном равновесии, он должен применять навык Выдержки.

НАВЫКИ ЗНАНИЙ

Знания и информация в ролевой игре — особая тема. Подумайте, как много вы знаете о мире, в котором живёте? Персонажи должны знать свой мир так же хорошо, как вы знаете свой.

Но это было бы возможно, только если бы вы запомнили справочник, сравнимый по объёму информации с «Большой советской энциклопедией». Чтобы этого не делать, существуют навыки знаний. Если ведущему нужно определить, знает ли о чём-то персонаж, он может предложить пройти проверку Знания. Успех будет означать, что персонаж это знает, даже если вы не знаете!

Навыки знаний позволяют создавать персонажей, которые будут умнее своих игроков. Поэтому, когда вашему персонажу потребуется за пять минут пересчитать орбитальную траекторию неисправной баллистической ракеты, он просто пройдёт проверку Знания и напишет ответ на салфетке, даже если вы как игрок не будете знать, с чего начать! Навыки знаний делают информацию более абстрактной и не дают игре погрязнуть в технических мелочах.

ЗНАНИЕ (ИНТЕЛЛЕКТ)

В базовых правилах существует лишь один навык знаний, который, что вполне логично, так и называется — Знание. Этот навык очень обширен и отвечает за всё, что может знать персонаж, от физики, биологии и квантовой механики до истории искусств и философии.

Не каждый персонаж может быть математическим гением, философом и историком в одном лице, поэтому вам решать, на какой сфере знаний специализируется ваш персонаж. Кроме того, стоит отметить, что отсутствие рангов в навыке совершенно не означает, что персонаж — невежда. Мы считаем, что каждый обладает базовыми знаниями о мире и, в зависимости от игрового мира, возможно, получил начальное школьное образование. Один-два ранга могут означать некое среднее или среднетехническое образование,

а большее их количество можно приравнять к высшему образованию. У настоящего вундеркинда в определённой области знаний может быть пять рангов.

Этот навык используется во всех игровых мирах.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонажу нужно определить, знает ли он важный факт об окружающем его мире.
- Персонаж пытается сделать что-то связанное с академическими знаниями — доказывает теорему, проводит эксперимент или пишет диссертацию по истории.
- Персонаж исследует определённую тему.
- Персонаж применяет критический анализ или пытается решить логическую головоломку.

НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Информация, которую нужно знать персонажу, довольно проста и заурядна. Например, для решения задачи типа «2+2» проверка не нужна.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ НАВЫКИ ЗНАНИЙ

Несмотря на то, что в базовых правилах всего один навык знаний, мы предполагаем, что в свои игровые миры вы добавите собственные навыки знаний. Просто составьте список определённых областей знаний, которые, по вашему мнению, могут пригодиться персонажу в вашей игре, а затем ознакомьтесь с рекомендациями по созданию навыков на странице 190. Однако если вы создаёте новые навыки знаний для своей игры, не используйте в ней всеобъемлющий навык Знание, представленный в этом разделе!

- Ответ на интересующий персонажа вопрос легко найти в простой и общедоступной базе данных, возможно существующей в электронном виде

БОЕВЫЕ НАВЫКИ

Боевым навыкам в большинстве игр по правилам GENESYS уделяется особое внимание. Всякий раз, когда персонажу нужно ударить, выстрелить или побороть кого-то, он использует боевой навык. Боевые навыки отвечают за то, насколько хорош персонаж в обращении с оружием, какова вероятность, что он попадёт в цель, и сколько урона в этом случае он нанесёт.

В базовых правилах игры GENESYS представлены три боевых навыка. Грубая сила отвечает за рукопашный бой, борьбу и в целом за способность персонажа сражаться голыми руками. Ближний бой определяет способность сражаться в «ближнем» бою с оружием вроде мечей, ножей и дубин. Дальний бой позволяет атаковать врага издалека.

Эти навыки весьма обширны, и это сделано сознательно, поскольку сами боевые навыки и то, как они будут применяться в игре, во многом зависят от игрового мира. По этой же причине формат описания этих навыков отличается от описаний навыков из других разделов.

Навыки Ближний бой и Дальний бой имеют несколько дополнительных вариантов, которые приводятся после основного описания. Во многих игровых мирах чаще используется Ближний бой или, наоборот, Дальний. В таких случаях мы разделяем один из основных навыков на несколько дополнительных, чтобы сделать сражение более интересным (Грубая сила всегда используется как один навык). Следовательно, вместо покупки лишь одного боевого навыка, позволяющего быть на высоте во всех вариантах определённого типа боя, вы выбираете персонажу специализацию. Это позволит избежать ситуации, в которой все персонажи автоматически будут выбирать один и тот же навык, и поможет создать по-разному сражающихся персонажей.

Поскольку бой является значимой частью структурированного игрового процесса (и с ним связаны свои специфические правила), мы приводим множество примеров применения боевых навыков, начиная со страницы 95.

Ближний бой (Сила)

Навык Ближний бой применяется для боя в ближнем бою с оружием в руках и отвечает, в самом

в интернете. Но чтобы выяснить, сможет ли персонаж применить полученную информацию, может потребоваться проверка Знания.

широком смысле, за использование любого оружия ближнего боя.

Этот навык (а не одна из его разновидностей) используется в **космоопере, моровой войне, современности, стимпанке и научной фантастике** (или любом другом игровом мире, в котором большая часть боёв проходит с применением стрелкового оружия).

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж сражается мечом, рапирой, кинжалом, булавой, топором, копьём, алебардой, ножом... мы можем продолжать, но вы и так нас поняли.
- Персонаж сражается один на один.

НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж сражается стрелковым или метательным оружием. Если он атакует кого-то, находящегося дальше вытянутой руки, то должен использовать Дальний бой.
- Персонаж пытается починить или доработать оружие ближнего боя. Как правило, за починку и создание оружия отвечает Механика.

Ближний бой (Лёгкое оружие)

Этот навык задействуется в игровых мирах, в которых преобладают сражения лицом к лицу, и отвечает за применение практически любого оружия ближнего боя, которое можно использовать одной рукой, — мечей, ножей, булав, дубинок и бессчётного множества другого подобного оружия.

Этот навык используется в **фэнтези**.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж сражается рапирой, кинжалом, булавой, одноручным топором, лёгким копьём, мечом, катаной, ножом или другим оружием, которым легко орудовать одной рукой.
- Персонаж хочет ударить кого-то своим щитом.

НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж сражается алебардой, двуручным мечом, цепом, молотом или другим большим оружием, для применения которого нужны обе руки.

Ближний бой (тяжёлое оружие)

Этот навык задействуется в игровых мирах, в которых преобладают сражения лицом к лицу, и отвечает за применение большого и тяжёлого оружия ближнего боя, для использования которого нужны обе руки, — молотов, двуручных мечей, цепов, алебард и бесщётного множества другого подобного оружия.

Этот навык используется в **фэнтези**.

Используйте этот навык, если...

- Персонаж сражается алебардой, двуручным мечом, цепом, молотом или другим большим оружием, для применения которого нужны обе руки.
- Персонаж хватает тяжёлую ветку и пытается ей раскроить кому-нибудь череп.

Не используйте этот навык, если...

- Персонаж сражается рапирой, кинжалом, булавой, одноручным топором, лёгким копьём, мечом, катаной, ножом или другим оружием, которым легко одуровать одной рукой.

Грубая сила (Сила)

Грубая сила — навык персонажа, отвечающий за ближний бой без оружия. К сфере его применения относятся боевые искусства, борьба и рукопашный бой.

Этот навык используется во всех игровых мирах.

Используйте этот навык, если...

- Персонаж сражается голыми руками или оружием, специально разработанным для увеличения урона в рукопашном бою, вроде цестуса или кастета (или даже мешочка с монетами).
- Персонаж пытается прижать, схватить или удерживать кого-то.
- Персонаж использует приёмы какого-то вида боевых искусств.

Не используйте этот навык, если...

- Персонаж сражается стрелковым или метательным оружием. Если он атакует кого-то, находящегося дальше вытянутой руки, то должен применять Дальний бой.
- Персонаж пытается починить или доработать оружие ближнего боя. Как правило, за починку и создание оружия отвечает Механика.

Дальний бой (Ловкость)

Если навык Ближнего боя персонаж использует, когда сражается с кем-то лицом к лицу, то навык Дальнего

боя применяется для всех прочих сражений. Этот навык отвечает за использование любого вида оружия дальнего боя, от луков и стрел до излучателей частиц. Также этот навык применяется, если персонаж хочет что-то бросить в кого-то.

Этот навык (а не одна из его разновидностей) используется в **фэнтези** (или любом другом игровом мире, в котором большая часть сражений проходит в ближнем бою).

Используйте этот навык, если...

- Персонаж стреляет из арбалета, длинного лука, духовой трубки, пистолета, ружья, пулемёта, лазерного пистолета, ракетной установки... ну, суть вы уловили.
- Персонаж применяет оружие, установленное на транспортном средстве, вроде пушки танка, пулемётов истребителя или пушек Гаусса звёздного истребителя.

Не используйте этот навык, если...

- Персонаж сражается любым видом оружия ближнего боя. В этом случае применяется Ближний бой.
- Персонаж применяет оружие дальнего боя, чтобы ударить кого-то на расстоянии вытянутой руки, например прикладом ружья, используемым как дубинка. Если стрелковое оружие применяется как оружие ближнего боя, то для проверок используется Ближний бой.
- Персонаж пытается починить или доработать стрелковое оружие. Как правило, за починку и создание оружия отвечает Механика.

Дальний бой (Лёгкое оружие)

Этот навык задействуется в игровых мирах, в которых преобладают сражения с применением стрелкового оружия, и отвечает за применение практически любого дальнобойного оружия, которое можно использовать одной рукой, — стрельба из пистолетов, метание ножей, бросание гранат.

Этот навык используется в **космоопере, научной фантастике, моровой войне, современности и стимпанке**.

Используйте этот навык, если...

- Персонаж стреляет из пистолета, пистолета-пулемёта, иглового, лазерного пистолета или другого подобного оружия.
- Персонаж бросает метательный нож.
- Персонаж бросает гранату.

НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж стреляет из дробовика, винтовки, лазерной пушки, пулемёта или другого большого и тяжёлого оружия.
- Персонаж стреляет из орудия, установленного на звездолёте или транспорте.

ДАЛЬНИЙ БОЙ (ТЯЖЁЛОЕ ОРУЖИЕ)

В тех же игровых мирах персонаж применяет этот навык для стрельбы из ружей, дробовиков, автоматов, лазерных винтовок и подобного оружия. Навык отвечает за использование большинства видов тяжёлого стрелкового оружия, для применения которого нужны обе руки, но при этом недостаточно большого, чтобы для его применения потребовалось бы несколько человек или тренога.

Этот навык используется в **космоопере, научной фантастике, моровой войне, современности и стимпанке**.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж стреляет из дробовика, автомата, огнемета, игломёта, снайперской винтовки или другого подобного оружия.

НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж стреляет из пистолета, пистолета-пулемёта, иглового, лазерного пистолета или другого подобного оружия.
- Персонаж стреляет из орудия, установленного на звездолёте или транспорте.

Артиллерия

Этот навык применяется для стрельбы из станковых пулемётов, плазменных пушек, тяжёлых рельсотронов, ракетных установок, гранатомётов и множества другого достаточно большого оружия, для применения которого нужно несколько человек или тренога. Также он используется для стрельбы из орудий, закреплённых на транспортных средствах.

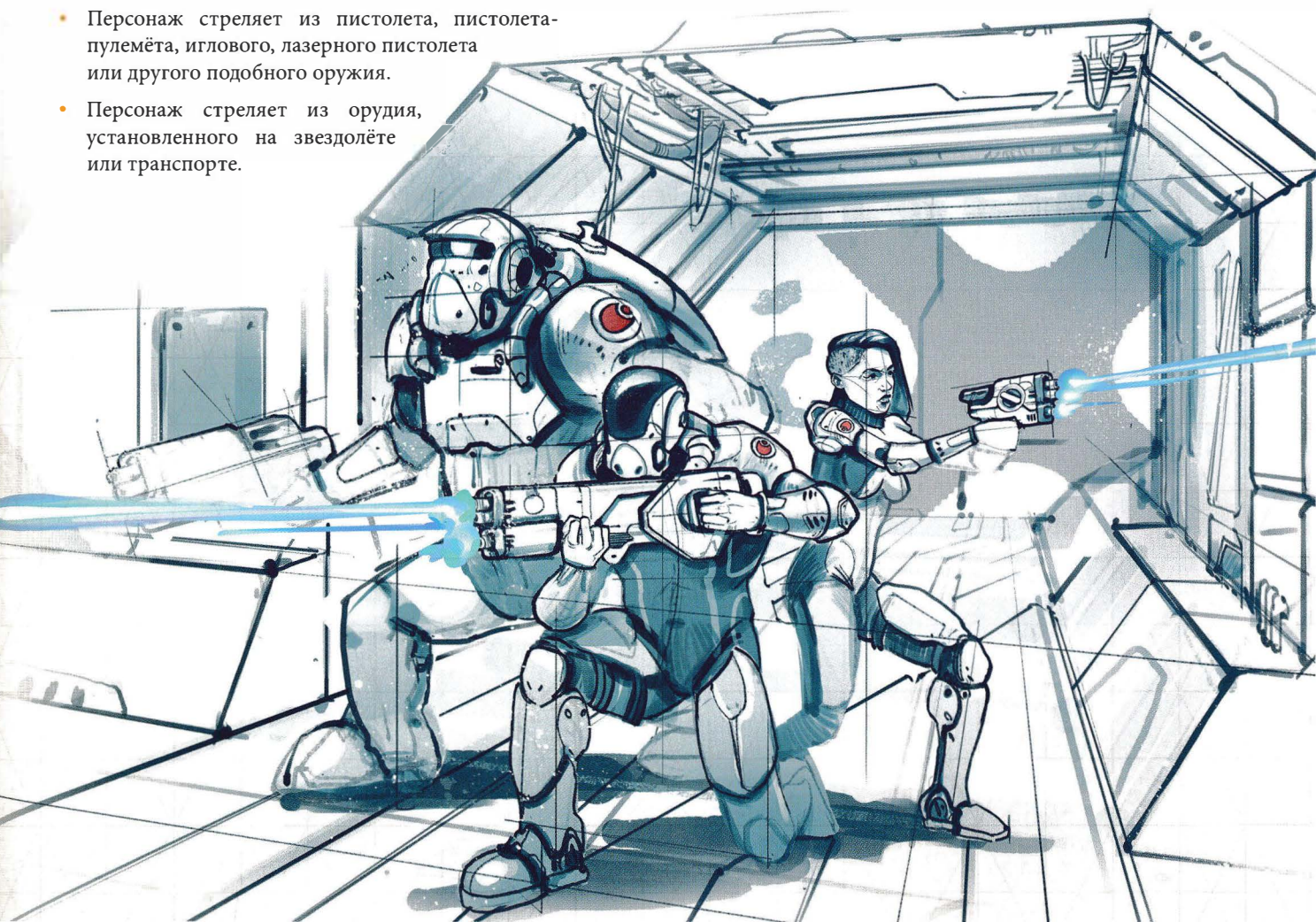
Этот навык используется в **космоопере, научной фантастике, моровой войне, современности и стимпанке**.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж стреляет из станкового пулемёта, пушки, ракетной установки или другого «командного» оружия.
- Находясь на транспорте или звездолёте, персонаж хочет выстрелить из его орудийной системы.

НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж стреляет из пистолета, пистолета-пулемёта, иглового, лазерного пистолета или другого подобного оружия.
- Персонаж стреляет из дробовика, автомата, огнемета, игломёта, снайперской винтовки или другого подобного оружия.



МАГИЧЕСКИЕ НАВЫКИ

Магические навыки — это уникальный набор навыков, используемых только в тех игровых мирах, в которых присутствует магия и альтернативные правила магии (стр. 210). Прежде чем выбирать эти навыки, убедитесь, что в выбранном игровом мире действуют эти правила!

Эти навыки используются в **фэнтези**. Нередко магия встречается также в **стимпанке** и **моровой войне**, поэтому, вероятно, магические навыки можно использовать и в этих мирах. Если действие игры происходит в **современности**, но в жанре городского фэнтези, вы также можете задействовать эти навыки, но крайне маловероятно, что магия встретится вам в других игровых мирах.

ВЕРА (Воля)

Так называемая «божественная магия» — это способность жрецов, святых воителей и им подобных творить чудеса, призывая или направляя силу своей веры или божества. Для множества практиков магия и вера совершенно непохожи друг на друга, но другие не видят больших практических различий между предполагаемыми источниками чудес, творимых магами и жрецами.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж исцеляет кого-то от ран или болезни возложением рук.
- Персонаж призывает силу своего божества, чтобы усилить союзника.
- Персонаж молит своего бога о каком-либо знамении.
- Персонаж демонстрирует свой символ веры, пытаясь отогнать нежить.

НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж хочет запустить магической энергией в противника, являющегося живым существом.
- Персонаж читает священные тексты, пытаясь повлиять на толпу. Для этого потребуется Обаяние или Лидерство.
- Персонаж пытается нейтрализовать заклинание врага.

МАГИЯ (Интеллект)

Этот навык отвечает за способность управлять магическими энергиями, будь то фундаментальные силы этого мира или энергия сверхъестественного

происхождения. Магия применяется для творения заклинаний и определения источников магии в мире. Также этот навык отвечает за общее понимание природы магии и её законов. Однако он не связан со сверхъестественными силами божественного происхождения — за них отвечает навык Вера.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж хочет запустить огненный шар в толпу врагов.
- Персонаж пытается использовать хрустальный шар для наблюдения за кем-то на расстоянии.
- Персонаж пытается установить магический барьер, чтобы заблокировать проход.
- Персонаж хочет наложить проклятье на врага, чтобы его во всём преследовали неудачи.

НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж призывает силу божества, чтобы сокрушить врагов.
- Персонаж пытается связаться с духами мёртвых, чтобы проконсультироваться с ними по определённым вопросам.
- Персонаж пытается вылечить союзника.

ПРИРОДА (Смекалка)

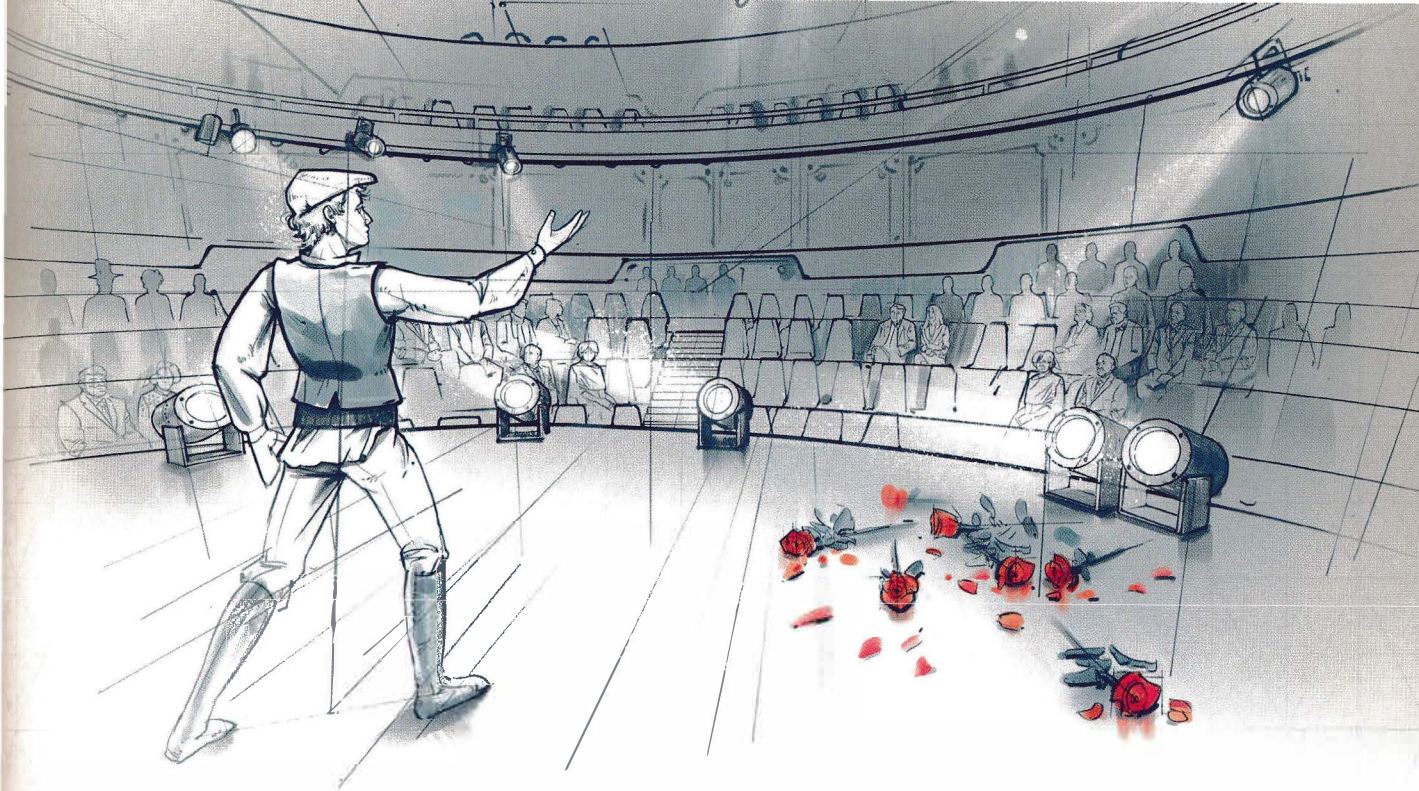
Этот навык представляет способность использовать природные энергии, пронизывающие большинство миров. Часто её считают примитивной и грубой, но природная магия необычайно могущественна, поскольку её источником служит жизненная сила всех окружающих вас живых существ.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж хочет исцелить друга.
- Персонаж пытается общаться с растениями, животными или сотрудничать с силами природы.
- Персонаж хочет управлять погодой, в том числе призывая бури и швыряя молнии в своих врагов.

НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ НАВЫК, ЕСЛИ...

- Персонаж пытается поджарить магической стрелой одного или нескольких противников.
- Персонаж пытается воскресить мёртвого или поднять нежить.



ГЛАВА 4. ТАЛАНТЫ

Таланты представляют собой особые методы и приёмы, в которых персонаж добился успеха — чаще всего путём интенсивной практики и обучения. Персонаж, вероятно, будет более успешен в том, в чём обладает подходящими навыками и талантами.

Как правило, для решения задачи персонаж использует навыки. Если ему нужно подняться по стене, он использует навык Атлетика. Таланты же влияют на то, как персонаж использует этот навык (например, дают возможность перебросить провальную проверку Атлетики). Таланты также могут модифицировать некоторые другие параметры персонажа (например, изменить его порог ран) или позволяют совершать действия, которые в другой ситуации правилами были бы не разрешены (например, проигнорировать критическую травму).

Таланты покупаются за опыт. Стоимость таланта зависит от его уровня (но об этом немного позже).

Типы талантов

Существует множество разных талантов. Одни из них связаны с определённым навыком или группой родственных навыков. Чаще всего это специфические умения, приобретённые персонажем в процессе овладения этим навыком. Нередко они представляют собой ускоренные методы работы — углы, которые опытный

человек может срезать, или, возможно, принципы, которым можно следовать. В других случаях такие таланты — просто природные способности, которые особенно хорошо подходят для использования с этим навыком. Это может быть определённый умственный процесс, физическая сноровка или изученный шаблон. Ряд талантов связан с конфликтами и боем. Такие боевые таланты — это, скорее всего, приёмы, которые персонаж выучил на практике.

Уровни талантов

Некоторые таланты лучше других. Они могут давать более интересные способности или просто сильнее улучшать игромеханические параметры персонажа. Чтобы сбалансировать таланты и дать персонажам возможность получать более мощные таланты по мере развития, они распределены по уровням.

Уровень таланта определяет его стоимость в очках опыта.

- Уровень 1: стоимость таланта 5 опыта.
- Уровень 2: стоимость таланта 10 опыта.
- Уровень 3: стоимость таланта 15 опыта.
- Уровень 4: стоимость таланта 20 опыта.
- Уровень 5: стоимость таланта 25 опыта.

Покупая таланты, следуйте простому правилу: после каждой покупки число талантов более высокого уровня должно быть меньше числа талантов предыдущего уровня. Например, если у персонажа два таланта 1-го уровня, он может купить только один талант 2-го уровня, а таланты 3-го уровня ему будут недоступны. Если же у него четыре таланта 1-го уровня, он сможет получить три таланта 2-го уровня, два таланта 3-го уровня и один талант 4-го уровня.

В листе персонажа (стр. 254–256) есть таблица талантов. Очевидно, что чем больше талантов вы купите, тем больше у вас будет возможностей купить таланты более высокого уровня.

РАНГИ ТАЛАНТОВ И ПОКУПКА ОДНОГО И ТОГО ЖЕ ТАЛАНТА НЕСКОЛЬКО РАЗ

Большинство талантов приобретается только один раз. Но у некоторых талантов есть ранг, который

показывает, что их можно купить несколько раз. Эффект таких талантов суммируется: чем больше раз вы его купите, тем лучше он станет.

В то же время при каждой последующей покупке такой талант считается талантом следующего, более высокого уровня. Это означает, что каждая последующая его покупка обходится дороже (поскольку чем выше уровень таланта, тем больше его стоимость), а новая версия таланта занимает ценный слот таланта следующего уровня (при этом исходная версия таланта по-прежнему занимает занятый ей ранее слот).

Если это талант 5-го уровня (или стал таким после нескольких покупок), то при всех последующих покупках он остаётся талантом 5-го уровня.

Такая система ставит вас перед выбором: купить больше рангов в одном таланте или приобрести новые таланты высокого уровня — и вводит вариативность в процесс развития персонажей.

ОПИСАНИЕ ТАЛАНТОВ

Ниже вы найдёте описания всех талантов. Описание включает в себя следующую информацию:

- **Название:** у каждого таланта есть название, которое легко запомнить и которое, мы надеемся, даёт небольшое представление о самом таланте!
- **Уровень:** как мы писали ранее, каждый талант относится к одному из пяти уровней. Чем выше уровень, тем больше опыта потребуется на покупку таланта.
- **Активация:** некоторые таланты после приобретения действуют постоянно — это пассивные таланты. Например, талант Закалённый, повышающий порог ран персонажа, является талантом такого типа. После его покупки порог ран становится выше навсегда. Другие таланты — активные, это значит, что вы решаете, когда он будет действовать. Например, талант Одарённость позволяет вам один раз за игровую встречу перебросить результат проверки, и вы решаете, когда персонаж его использует. У активных талантов также указывается тип необходимого действия (подробнее о действиях, манёврах и свободных действиях на стр. 97). Большая часть таких талантов активируется во время хода вашего персонажа, но некоторые из них можно использовать и во время чужого хода. Такие таланты имеют пометку «вне хода».
- **Ранг:** у некоторых талантов есть ранг. Это значит, что персонаж может купить их несколько раз. Ранее мы подробно рассмотрели ранги талантов.
- **Правила:** описывают действие таланта.

СПИСОК ТАЛАНТОВ

Ниже приведён список талантов, которые достаточно универсальны, чтобы их можно было использовать в разных жанрах и игровых мирах. Таланты сгруппированы по уровням и, в пределах группы, в алфавитном порядке.

Если вы — ведущий, то помните о том, что игрокам могут быть доступны не все таланты из этого списка. В конце описания таланта есть пометка, в каких игровых мирах он будет уместен. Большинство талантов универсально, но не все. Вы сами решаете, какие таланты будут разрешены в вашей игре, а какие — нет, главное, сообщите об этом игрокам. Кроме того, прочтите страницы 194–196, чтобы узнать, как создавать собственные таланты.

УРОВЕНЬ 1

БЫСТРОЕ РЕАГИРОВАНИЕ

Уровень: 1

Активация: активный (свободное действие, вне хода)

Ранг: есть

Персонаж может получить определённое количество усталости, чтобы добавить такое же количество ⚡ к проверке Бдительности или Хладнокровия, сделанной для определения порядка инициативы. Это количество не может превышать ранг Быстрого реагирования.

Доступен во всех игровых мирах.

Быстрый

Уровень: 1

Активация: пассивный

Ранг: нет

Персонаж не получает штрафы за перемещение по пересечённой местности (он движется по ней с нормальной скоростью без необходимости тратить дополнительные манёвры).

Доступен во всех игровых мирах.

Быстрый удар

Уровень: 1

Активация: пассивный

Ранг: есть

Персонаж добавляет ■ за каждый ранг таланта ко всем боевым проверкам против всех целей, ещё не совершавших ходов в этой сцене.

Доступен во всех игровых мирах.

Второе дыхание

Уровень: 1

Активация: активный (свободное действие)

Ранг: есть

Один раз за сцену персонаж может использовать этот талант, чтобы вылечить усталость в размере, равном рангу Второго дыхания.

Доступен во всех игровых мирах.

Выхватывание

Уровень: 1

Активация: активный (свободное действие)

Ранг: нет

Один раз за раунд, в свой ход, персонаж может использовать этот талант, чтобы достать/убрать легкодоступное оружие или предмет свободным действием. Также этот талант уменьшает свойство оружия Подготовка на один, минимум до 1.

Доступен во всех игровых мирах.

Добытчик

Уровень: 1

Активация: пассивный

Ранг: нет

Персонаж убирает ■ ■ из проверок любых навыков для поиска еды, воды или убежища. Проверки для поиска пропитания или исследования местности занимают вдвое меньше времени, чем обычно.

Доступен во всех игровых мирах.

Дуэлянт

Уровень: 1

Активация: пассивный

Ранг: нет

Во время проверок ближнего боя только с одним

противником персонаж добавляет ■ ко всем проверкам ближнего боя. Если же персонаж находится в ближнем бою с тремя и более противниками, то он добавляет ■ ко всем проверкам ближнего боя.

Доступен во всех игровых мирах.

Единение с природой

Уровень: 1

Активация: активный (свободное действие)

Ранг: нет

Находясь в дикой местности, персонаж может совершить элементарную (—) проверку Выживания вместо Выдержки или Хладнокровия, чтобы вылечить усталость в конце сцены (смотрите стр. 117).

Доступен во всех игровых мирах.

Закалённый

Уровень: 1

Активация: пассивный

Ранг: есть

Персонаж увеличивает порог ран на 2 за каждый ранг таланта.

Доступен во всех игровых мирах.

Защита от взлома

Уровень: 1

Активация: пассивный

Ранг: нет

При попытке защитить вычислительную систему от взлома (или если кто-то пытается взломать компьютер или нечто, запрограммированное вашим персонажем) персонаж добавляет ■ ■ к проверкам оппонента. Если во время попытки взлома у вашего персонажа есть доступ к этой вычислительной системе, он автоматически узнаёт об этом.

Доступен в космоопере, научной фантастике и современности.

Квалификация

Уровень: 1

Активация: пассивный

Ранг: есть

Купив талант, выберите один навык. Персонаж убирает ■ ■ из любых своих проверок с использованием этого навыка.

Покупая этот талант каждый последующий раз, персонаж выбирает два дополнительных навыка и также убирает ■ ■ из любых своих проверок с использованием этих навыков. При выборе навыков для этого таланта вам недоступны боевые и магические навыки.

Доступен во всех игровых мирах.

Крепость

Уровень: 1

Активация: пассивный

Ранг: есть

Персонаж снижает результаты всех своих критических травм на 10 за каждый ранг Крепости до минимума 1.

Доступен во всех игровых мирах.

Неприметный

Уровень: 1

Активация: пассивный

Ранг: нет

Другие персонажи добавляют ✕ ко всем проверкам, сделанным для поиска или обнаружения вашего персонажа в толпе.

Доступен во всех игровых мирах.

Обездвиживающий выстрел

Уровень: 1

Активация: активный (действие)

Ранг: нет

Один раз за раунд персонаж может использовать этот талант, чтобы совершить проверку дальнего боя против одной цели, не являющейся транспортом, находящейся в пределах дистанции используемого оружия. Если проверка успешна, уменьшите урон, наносимый атакой, в два раза (прежде чем примените поглощение цели). Цель обездвижена до конца своего следующего хода.

Доступен во всех игровых мирах.

Остроумный ответ

Уровень: 1

Активация: активный (свободное действие, вне хода)

Ранг: нет

Один раз за сцену персонаж может использовать этот талант, чтобы автоматически добавить 🗨️ 🗨️ к проверке социального навыка другого персонажа.

Доступен во всех игровых мирах.

Отчаянное восстановление

Уровень: 1

Активация: пассивный

Ранг: нет

Перед лечением усталости в конце сцены посмотрите общее количество усталости. Если оно составляет больше половины порога усталости персонажа, то вылечите две дополнительные усталости.

Доступен во всех игровых мирах.

Парирование

Уровень: 1

Активация: активный (свободное действие, вне хода)

Ранг: есть

Когда персонаж получает попадание в результате проверки ближнего боя, после подсчёта получаемого урона, но до применения поглощения (т. е. сразу после 3-го шага совершения боевой проверки, стр. 102), персонаж может получить 3 усталости, чтобы снизить

урон от попадания на 2 плюс его ранг в Парировании. Талант можно использовать только раз за попадание, а персонаж должен использовать оружие ближнего боя.

Доступен во всех игровых мирах.

Подскок

Уровень: 1

Активация: активный (свободное действие)

Ранг: нет

Один раз за раунд, в свой ход, персонаж может использовать этот талант, чтобы свободным действием встать, будучи сидящим или распластанным.

Доступен во всех игровых мирах.

Поехали

Уровень: 1

Активация: активный (свободное действие)

Ранг: нет

Один раз за раунд, в свой ход, персонаж может использовать этот талант, чтобы сесть или спешиться с транспорта или животного либо сменить одну позицию в транспорте на другую (например, переместиться из кабины к пулёмётной турели) свободным действием. Кроме того, при падении с транспорта или животного с короткой дистанции (смотрите стр. 112) персонаж не получает урона и приземляется на ноги.

Доступен во всех игровых мирах.

Покупка информации

Уровень: 1

Активация: активный (действие)

Ранг: нет

Вместо совершения проверки навыка знаний персонаж может использовать этот талант, чтобы потратить некоторое количество денег и получить без проверки автоматический успех в проверке знаний с одним неотменённым 🌟. Сумма потраченных средств в 50 раз больше сложности проверки. На усмотрение ведущего Покупка информации может быть недоступна персонажу, если это особо важная информация, или её трудно достать, или её приобретение не имеет смысла с точки зрения сюжета.

Доступен во всех игровых мирах.

Пристойное поведение

Уровень: 1

Активация: активный (свободное действие)

Ранг: есть

Находясь в приличном обществе (определяется ведущим) и совершая социальную проверку, персонаж может получить определённое количество усталости, чтобы добавить к результату проверки такое же количество А. Это количество не может быть больше ранга таланта.

Доступен во всех игровых мирах.

Торговые связи

Уровень: 1

Активация: активный (свободное действие)

Ранг: есть

Один раз за игровую встречу, пытаясь приобрести легальный товар, персонаж может использовать этот талант, чтобы уменьшить его редкость на одну ступень за каждый ранг Торговых связей.

Доступен во всех игровых мирах.

Упорство

Уровень: 1

Активация: пассивный

Ранг: есть

Каждый ранг Упорства увеличивает порог усталости персонажа на 1.

Доступен во всех игровых мирах.

Хирург

Уровень: 1

Активация: пассивный

Ранг: есть

Совершая проверку Медицины для исцеления ран, персонаж исцеляет на одну рану больше за каждый ранг таланта.

Доступен во всех игровых мирах.

Уровень 2

Берсерк

Уровень: 2

Активация: активный (манёвр)

Ранг: нет

Талант используется один раз за сцену. До конца сцены или пока не будет выведен из строя, персонаж получает ★ А А ко всем проверкам ближнего боя. Однако его противники добавляют ★ ко всем боевым проверкам против него. Будучи берсерком, персонаж не может совершать проверки дальнего боя.

В конце сцены (или когда будет выведен из строя) персонаж получает 6 усталости.

Доступен в **моровой войне** и **фэнтези**.

Бесстрашный пилот

Уровень: 2

Активация: активный (свободное действие)

Ранг: есть

Перед совершением проверки Вождения или Пилотирования персонаж может добавить определённое число ☼ к своему результату, чтобы получить такое же число ★. Это число не может быть больше ранга таланта.

Доступен в **космоопере**, **моровой войне**, **научной фантастике**, **современности** и **стимпанке**.

Воодушевляющая речь

Уровень: 2

Активация: активный (действие)

Ранг: нет

Персонаж может совершить **обычную** (◆◆) **проверку Лидерства**. За каждый выпавший ☼ один союзник в пределах короткой дистанции теряет одну усталость. За каждый А один союзник, на которого действует Воодушевляющая речь, теряет одну дополнительную усталость.

Доступен во всех игровых мирах.

Встречное предложение

Уровень: 2

Активация: активный (действие)

Ранг: нет

Один раз за игровую встречу персонаж может выбрать в пределах средней дистанции одного противника, не являющегося главарём, и совершить **встречную проверку Переговоров против Выдержки**. В случае успеха цель в замешательстве до конца своего следующего хода.

По усмотрению ведущего вы можете потратить ☼, выпавший в результате проверки, чтобы до конца сцены сделать этого противника своим союзником. Однако этот эффект может быть короче или длиннее в зависимости от того, насколько, по мнению ведущего, предложение привлекательно для противника и исполняет ли персонаж то, что обещал!

Доступен во всех игровых мирах.

Защита от взлома (улучшенный)

Уровень: 2

Активация: активный (свободное действие)

Ранг: нет

Прежде вы должны приобрести талант *Защита от взлома*. Вместо того чтобы добавить к проверке ■ ■, вы можете использовать этот талант, чтобы добавить ✕ ☼ к её результату.

Доступен в **космоопере**, **научной фантастике** и **современности**.

Изобретатель

Уровень: 2

Активация: активный (свободное действие)

Ранг: есть

Создавая новые предметы или модифицируя имеющиеся, персонаж может использовать этот талант, чтобы добавить к проверке ■ за каждый ранг таланта. Кроме того, персонаж может попытаться воссоздать устройства, про которые он слышал, но не видел и не имеет никаких связанных с ними планов или схем.

Доступен во всех игровых мирах.

Лёгкий урок

Уровень: 2

Активация: активный (свободное действие)

Ранг: нет

Один раз за сцену перед совершением боевой проверки с пистолетом (является оружие пистолетом или нет — решает ведущий) персонаж может использовать этот талант, чтобы добавить пистолету свойство Автоматическое применительно к этой проверке. Если он делает это, то у оружия заканчиваются патроны (результат Кончились боеприпасы, стр. 104).

Доступен в **моровой войне, современности и стимпанке**.

Начальная военная подготовка

Уровень: 2

Активация: пассивный

Ранг: нет

Атлетика, Дальний бой (тяжёлое оружие) и Стойкость становятся карьерными навыками персонажа.

Доступен в **моровой войне**.

Обоерукий

Уровень: 2

Активация: активный (манёвр)

Ранг: нет

Один раз в раунд персонаж может использовать этот талант, чтобы снизить сложность следующей комбинационной боевой проверки (смотрите **Сражение с двумя оружиями**, стр. 108), сделанной в этом же ходу, на один.

Доступен во всех игровых мирах.

Оборонительная тактика

Уровень: 2

Активация: активный (манёвр)

Ранг: есть

Один раз за раунд персонаж может получить усталость, величина которой не может превышать ранг этого таланта, чтобы до конца своего следующего хода усилить сложность всех проверок ближнего боя против него на столько ступеней, сколько усталости он получил.

Доступен во всех игровых мирах.

Повышенное внимание

Уровень: 2

Активация: пассивный

Ранг: нет

Союзники в пределах короткой дистанции от персонажа прибавляют  к проверкам Бдительности и Внимания, а союзники, находящиеся вплотную к персонажу, — .

Доступен во всех игровых мирах.

Скоординированная атака

Уровень: 2

Активация: активный (манёвр)

Ранг: есть

Один раз за ход персонаж может использовать этот талант, чтобы союзники, стоящие с ним вплотную, в количестве, равном его рангу Лидерства, получили **А** к совершаемым ими боевым проверкам до начала следующего хода персонажа. Дистанция манёвра увеличивается на один диапазон за каждый ранг Скоординированной атаки после первого.

Доступен во всех игровых мирах.

Счастлирое попадание

Уровень: 2

Активация: активный (свободное действие)

Ранг: нет

Купив этот талант, выберите одну характеристику. После совершения успешной боевой проверки вы можете потратить одно очко сюжета, чтобы использовать этот талант и добавить урон, равный рейтингу этой характеристики, к одному попаданию этой проверки.

Доступен во всех игровых мирах.

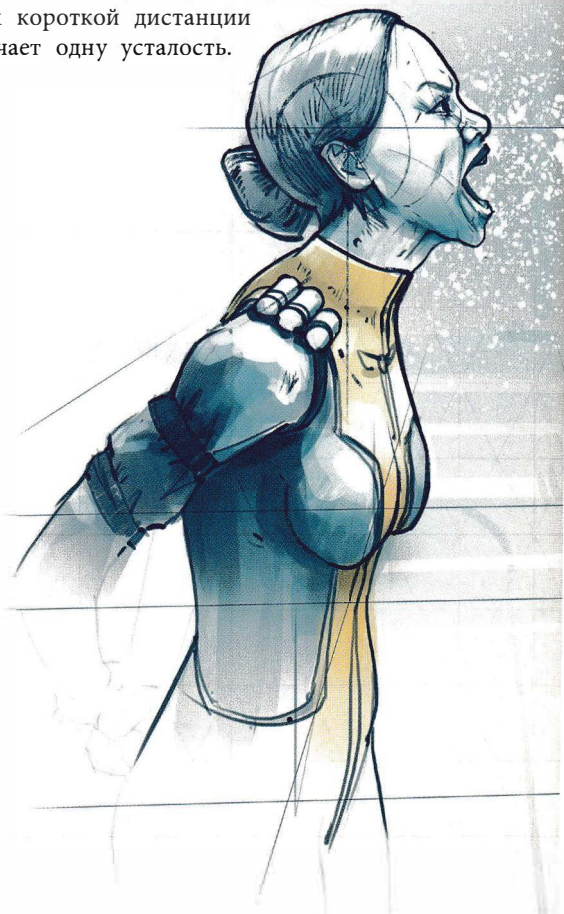
Хлёсткая фраза

Уровень: 2

Активация: активный (действие)

Ранг: нет

Персонаж может использовать этот талант, чтобы совершить **обычную** (♦♦) проверку Запугивания. За каждый  один враг в пределах короткой дистанции получает одну усталость.



За каждый **А** один враг, на которого действует Хлесткая фраза, получает одну дополнительную усталость.

Доступен во всех игровых мирах.

ШАГ В СТОРОНУ

Уровень: 2

Активация: активный (манёвр)

Ранг: есть

Один раз за раунд персонаж может получить усталость, величина которой не может превышать его ранг таланта. Сделав это, персонаж до конца своего следующего хода усиливает сложность всех проверок дальнего боя по нему столько раз, сколько усталости он получил.

Доступен во всех игровых мирах.

УРОВЕНЬ 3

«БОЧКА»

Уровень: 3

Активация: активный (свободное действие, вне хода)



Ранг: нет

Персонаж может использовать этот талант, только управляя космическим истребителем или самолётом с фигурой не больше 3. Когда против его транспорта совершается проверка дальнего боя, после подсчёта получаемого урона, но до применения брони персонаж может добавить транспорту перегрузку систем 3, чтобы использовать этот талант и снизить получаемый урон на число, равное его рангу Пилотирования.

Доступен в **космоопере, моровой войне, научной фантастике, современности и стимпанке**.

БЫСТРАЯ СТРЕЛЬБА ИЗ ЛУКА

Уровень: 3

Активация: активный (манёвр)

Ранг: нет

Если персонаж вооружён луком (или другим подобным оружием по усмотрению ведущего), он может получить 2 усталости, чтобы использовать этот талант. В следующей проверке дальнего боя в этот ход лук получит свойство Залповое с рейтингом, равным рангу персонажа в Дальнем бою.

Доступен в **фэнтези**.

ВООДУШЕВЛЯЮЩАЯ РЕЧЬ (УЛУЧШЕННЫЙ)

Уровень: 3

Активация: пассивный

Ранг: нет

Прежде вы должны приобрести талант Воодушевляющая речь. Союзники, на которых воздействует Воодушевляющая речь, добавляют  ко всем проверкам навыков в течение числа раундов, равного рангу Лидерства вашего персонажа.

Доступен во всех игровых мирах.

ГЕРОИЧЕСКАЯ ВОЛЯ

Уровень: 3

Активация: активный (свободное действие, вне хода)

Ранг: нет

Купив этот талант, выберите две характеристики. Вы можете потратить очко сюжета, чтобы до конца текущей сцены игнорировать эффекты от всех критических травм на проверки навыков, использующих эти две характеристики (персонаж по-прежнему страдает от этих критических травм, просто игнорирует их эффекты. Смотрите стр. 114).

Доступен во всех игровых мирах.

ГРЕНАДЁР

Уровень: 3

Активация: активный (свободное действие)

Ранг: нет

При совершении проверки дальнего боя оружием со свойством Взрыв вы можете задействовать это свойство, потратив одно очко сюжета, а не **А** (даже если атака промахнулась). Кроме того, дистанция броска гранаты для гранадёра считается средней.

Доступен в **космоопере, моровой войне, научной фантастике, современности и стимпанке**.

Животное-спутник

Уровень: 3

Активация: пассивный

Ранг: есть

Персонаж создаёт связь с одним животным, одобренным ведущим. Животное должно иметь фигуру 0 (не крупнее собаки средних размеров). Связь существует так долго, как решит персонаж, хотя по решению ведущего связь может быть разорвана из-за грубого обращения или других обстоятельств.

Пока существует такая связь, животным, следующим за персонажем, можно управлять (заметим, что животное привязано к персонажу, но тот не имеет над ним полной власти, поэтому зверь может совершать неудобные действия — царапать мебель, съедать пайки и метить территорию). Один раз в раунд в структурированных сценах персонаж может потратить один манёвр, чтобы во время своего хода совершить животным одно действие и один манёвр. Чтобы сделать это, животное должно находиться в пределах дистанции, позволяющей видеть и слышать персонажа (обычно средняя дистанция). В противном случае животное не участвует в текущей сцене. Особенности его поведения зависят от вас и решений ведущего.

За каждый дополнительный ранг таланта персонаж увеличивает фигуру животного-спутника на один (это может означать, что персонаж получает нового спутника или старый спутник вырос в размерах).

В зависимости от игрового мира талант может изменяться. Конечно, животное-спутник может присутствовать во всех игровых мирах, но в футуристическом мире в качестве «животного» может выступать робот или дрон.

Доступен во всех игровых мирах.

Знатоки болеутоляющих

Уровень: 3

Активация: пассивный

Ранг: есть

Когда персонаж применяет болеутоляющее (или его аналог в выбранном игровом мире), цель исцеляет одну дополнительную рану за каждый ранг таланта. Применение болеутоляющего шестой раз (или больше) за день не даёт никакого эффекта.

Доступен во всех игровых мирах.

Одарённость

Уровень: 3

Активация: активный (свободное действие)

Ранг: нет

Купив этот талант, выберите два навыка. Один раз за игровую встречу вы можете применить талант, чтобы перебросить одну проверку, использующую один из этих двух навыков.

Доступен во всех игровых мирах.

Орлиный глаз

Уровень: 3

Активация: активный (свободное действие)

Ранг: нет

Один раз за сцену перед совершением проверки дальнего боя вы можете увеличить дистанцию оружия на один диапазон (вплоть до экстремальной дистанции). Действует во время этой боевой проверки.

Доступен во всех игровых мирах.

Парирование (улучшенный)

Уровень: 3

Активация: активный (свободное действие, вне хода)

Ранг: нет

Прежде вы должны приобрести талант Парирование.

Когда персонаж получает попадание атаки ближнего боя и использует Парирование для снижения урона от этого попадания, то после осуществления этой атаки персонаж может потратить  или   из результатов проверки противника для использования этого таланта. Тогда персонаж автоматически попадает по атакующему Грубой силой или оружием, используемым для навыка Ближний бой. Попадание наносит базовый урон оружия, а также любой урон от применимых в этой ситуации талантов или способностей. Персонаж не может использовать этот талант, если исходная атака вывела его из строя.

Доступен во всех игровых мирах.

Патроны не считаешь?

Уровень: 3

Активация: активный (свободное действие, вне хода)

Ранг: нет

При совершении противником проверки дальнего боя вы можете потратить   из результатов его проверки, чтобы у этого оружия кончились боеприпасы (стр. 104), если они могут у него кончиться.

Доступен в **космоопере, моровой войне, научной фантастике, современности и стимпанке**.

Полевой командир

Уровень: 3

Активация: активный (действие)

Ранг: нет

Персонаж может совершить **обычную** (◆◆) **проверку Лидерства**. Если проверка успешна, союзники в количестве, равном Харизме персонажа, могут незамедлительно получить одну усталость, чтобы совершить один манёвр (вне хода). Если возникает вопрос относительно порядка выполнения манёвров союзниками, последнее слово за вашим персонажем.

Доступен во всех игровых мирах.

Полный вперёд

Уровень: 3
Активация: активный (действие)
Ранг: нет

Во время вождения или пилотирования вы можете совершить **сложную** (◆◆◆) **проверку Вождения** или **Пилотирования**. Если проверка успешна, максимальная скорость транспорта увеличивается на один (до максимума 5) на число раундов, равное рейтингу Смекалки персонажа.

Специфика таланта связана с дополнительными правилами по транспорту (стр. 220). Если вы не используете их в игре, этот талант просто позволяет транспорту двигаться быстрее, чем обычно (по усмотрению ведущего).

Доступен в **космоопере, моровой войне, научной фантастике, современности** и **стимпанке**.

Уклонение

Уровень: 3
Активация: активный (свободное действие, вне хода)
Ранг: есть

Являясь целью боевой проверки (будь то ближний или дальний бой), персонаж может получить определённое количество усталости, чтобы усилить сложность боевой проверки столько раз, сколько усталости он получил. Количество усталости не может превышать ранг таланта.

Доступен во всех игровых мирах.

Характерный стиль

Уровень: 3
Активация: активный (свободное действие)
Ранг: нет

Перед совершением проверки Компьютеров для взлома системы или проникновения в защищённую сеть персонаж может добавить к её результату ★ ★ ☹ ☹.

Если вы используете дополнительные правила по взлому (стр. 232) и в процессе проверки выпадает ☹ ☹, ведущий должен потратить их и задействовать вариант **Я тебя знаю!** (Таблица III.2–22, стр. 234).

Доступен в **космоопере, научной фантастике** и **современности**.

Хлесткая фраза (улучшенный)

Уровень: 3
Активация: пассивный
Ранг: нет

Прежде вы должны приобрести талант Хлесткая фраза. Враги, на которых действует Хлесткая фраза, получают ■ ко всем проверкам навыков на число раундов, равное рангу вашего персонажа в Запугивании.

Доступен во всех игровых мирах.

Уровень 4

Безумный изобретатель

Уровень: 4
Активация: активный (действие)
Ранг: нет

Один раз за игровую встречу персонаж может использовать этот талант, чтобы совершить проверку Механики и попытаться на скорую руку собрать действующий эквивалент любого предмета из запчастей или металлолома. Сложность проверки зависит от редкости предмета (смотрите **Таблицу I.4–1. Редкость предметов Безумного изобретателя**).

Основываясь на обстоятельствах и решив, что некоторые предметы просто невозможно создать из того, что есть под рукой, ведущий может изменить проверку (например, если персонаж находится в тюремной камере). Если в случае проверки выпадет ☹, ведущий может потратить его, чтобы созданный предмет стал небезопасен для того, кто им пользуется, или для окружающих. Например, пистолет может взорваться, когда у него должны будут закончиться боеприпасы, или дыхательная маска может стать причиной головокружения.

Доступен в **моровой войне** и **стимпанке**.

**ТАБЛИЦА I.4–1.
РЕДКОСТЬ ПРЕДМЕТОВ
БЕЗУМНОГО ИЗОБРЕТАТЕЛЯ**

РЕДКОСТЬ	СЛОЖНОСТЬ
0–2	Лёгкая (◆)
3–4	Обычная (◆◆)
5–6	Сложная (◆◆◆)
7	Пугающая (◆◆◆◆)
8	Запредельная (◆◆◆◆◆)
9+	Невыполнимая (см. стр. 18)

Воодушевляющая речь (мастерский)

Уровень: 4

Активация: активный (свободное действие)

Ранг: нет

Прежде вы должны приобрести талант Воодушевляющая речь. Персонаж может получить 1 усталость, чтобы применить Воодушевляющую речь не действием, а манёвром.

Доступен во всех игровых мирах.

Выносливость

Уровень: 4

Активация: пассивный

Ранг: есть

Поглощение повышается на один за каждый ранг таланта.

Доступен во всех игровых мирах.

Защитное вождение

Уровень: 4

Активация: пассивный

Ранг: есть

Защита любого транспорта, которым управляет ваш персонаж, увеличивается на один за каждый ранг таланта.

Специфика таланта связана с дополнительными правилами по транспорту (стр. 220). Если вы не используете их в игре, этот талант добавляет ■ за каждый ранг таланта к боевым проверкам, направленным против вашего транспорта или вашего персонажа, управляющего им.

Доступен в космоопере, моровой войне, научной фантастике, современности и стимпанке.

Как вовремя!

Уровень: 4

Активация: активный (действие)

Ранг: нет

Один раз за игровую встречу персонаж может совершить сложную (◆◆◆) проверку Механики. Если проверка успешна, одно устройство, задействованное в текущей сцене (цель, одобренная ведущим), внезапно выходит из строя. Это может быть связано с действиями персонажа или стать невероятным стечением обстоятельств!

Доступен во всех игровых мирах.

Меткий глаз

Уровень: 4

Активация: активный (свободное действие)

Ранг: нет

После того как персонаж причинит критическую травму оружием дальнего боя и определит её результат, он может получить 2 усталости, чтобы использовать

этот талант и вместо этого нанести цели любую критическую травму той же тяжести на свой выбор.

Доступен во всех игровых мирах.

Может, обсудим это?

Уровень: 4

Активация: активный (действие)

Ранг: нет

Персонаж может выбрать одного противника в пределах средней дистанции, не являющегося главарём, и совершить **встречную проверку Запугивания** или **Обаяния против Выдержки**. В случае успеха цель не может атаковать вашего персонажа (или совершать другие враждебные действия против него) до конца своего следующего хода. Вы можете потратить А А, чтобы увеличить действие эффекта на один дополнительный ход, а также потратить ☹, чтобы распространить эффект на всех его известных союзников в пределах короткой дистанции.

Эффект немедленно прекращается, если ваш персонаж или его известный союзник атакует цель. Кроме того, ваш ведущий может решить, что некоторые цели невосприимчивы к этой способности. Например, разрешить конфликт разговором вряд ли получится с автоматической сторожевой турелью, а также кем-то, кто охвачен яростью и желает отомстить вашему персонажу.

Доступен во всех игровых мирах.

Оборона

Уровень: 4

Активация: пассивный

Ранг: есть

Ближняя и дальняя защита персонажа увеличивается на 1 за каждый ранг таланта.

Доступен во всех игровых мирах.

Полевой командир (улучшенный)

Уровень: 4

Активация: пассивный

Ранг: нет

Прежде вы должны приобрести талант Полевой командир. Применяя талант Полевой командир, персонаж воздействует на число союзников, равное удвоенному рейтингу его Харизмы. Кроме того, вы можете потратить ☹, чтобы дать возможность одному союзнику получить 1 усталость и выполнить действие вместо манёвра.

Доступен во всех игровых мирах.

Разгон

Уровень: 4

Активация: активный (действие)

Ранг: нет

Один раз за сцену персонаж может совершить **сложную** (◆◆◆) **проверку Механики** и выбрать один из своих кибернетических имплантов, дающих ему +1 к характеристике, +1 ранг к навыку или +1 ранг к таланту. Если проверка успешна, то выбранный имплант даёт вместо этого +2 к выбранной характеристике (до максимума 7), навыку (до максимума 5) или таланту.

Если в результате проверки выпали ☼ или ☼☼☼, ведущий может потратить их, чтобы в конце сцены разогнанный имплант закоротило; от него больше не будет никакой пользы, пока персонаж не потратит несколько часов на его ремонт, совершив **обычную** (◆◆) **проверку Механики**.

Доступен в **космоопере** и **научной фантастике**.

Хлѣсткая фраза (мастерский)

Уровень: 4

Активация: активный (свободное действие)

Ранг: нет

Прежде вы должны приобрести талант *Хлѣсткая фраза*. Персонаж может получить 1 усталость, чтобы применить Хлѣсткую фразу не действием, а манѐвром.

Доступен во всех игровых мирах.

УРОВЕНЬ 5

МАСТЕР

Уровень: 5

Активация: активный (свободное действие)

Ранг: нет

Купив этот талант, выберите один навык. Один раз за раунд персонаж может получить 2 усталости, чтобы использовать этот талант и снизить сложность следующей проверки этого навыка на два, минимум до **лёгкой** (◆).

Доступен во всех игровых мирах.

НЕУКРОТИМЫЙ

Уровень: 5

Активация: активный (свободное действие, вне хода)

Ранг: нет

Один раз за сцену, в ситуации, когда ваш персонаж должен выйти из строя из-за превышения порога ран или усталости, вы можете использовать этот талант и потратить очко сюжета, чтобы персонаж не вышел из строя до конца своего следующего хода. Если он за это время снижает усталость или раны до значения ниже порога, то не выходит из строя.

Доступен во всех игровых мирах.

ПОВЫШЕНИЕ

Уровень: 5

Активация: пассивный

Ранг: есть

За каждый ранг таланта одна из характеристик персонажа увеличивается на 1. Талант не позволяет увеличить рейтинг характеристики выше 5. Вы не можете дважды увеличить этим талантом одну и ту же характеристику.

Доступен во всех игровых мирах.

Разгон (улучшенный)

Уровень: 5

Активация: пассивный

Ранг: нет

Прежде вы должны приобрести талант *Разгон*. Применяя талант *Разгон*, персонаж может потратить А А или ☼ из результата проверки *Механики*, чтобы немедленно совершить одно дополнительное действие. Этот талант можно использовать только один раз за проверку.

Доступен в **космоопере** и **научной фантастике**.

Убийственная колкость

Уровень: 5

Активация: активный (действие)

Ранг: нет

Один раз за сцену ваш персонаж может использовать этот талант, чтобы выбрать одного персонажа в пределах средней дистанции (или в пределах слышимости) и совершить **встречную проверку Запутывания** или **Обаяния против Выдержки**. В случае успеха цель получает усталость в размере, равном двукратному рейтингу Харизмы вашего персонажа, плюс одну дополнительную усталость за каждый ☼. Ваш персонаж лечит столько усталости, сколько причинил.

Если в результате действия таланта цель будет выведена из строя, она может с позором сбежать с места действия, психологически сломаться и пасть духом или в гневе наброситься на персонажа, в зависимости от решения ведущего и характера колкостей, отпущенных в адрес цели.

Доступен во всех игровых мирах.

Почему только Повышение?

Повышение — единственный способ увеличить значение характеристик после создания персонажа. Мы решили не добавлять в игру других способов. Поскольку увеличение характеристик персонажа — вероятно, самый лучший способ его развития, персонажу должно быть трудно это сделать. Иначе, накопив нужный опыт, вы бы наверняка делали это по умолчанию. Это решение позволило нам сделать более действенными другие способы улучшения персонажа.

ГЛАВА 5. СНАРЯЖЕНИЕ

Каким бы ни было приключение, вашим персонажам необходимо снаряжение. Это могут быть скафандры и лазерные пушки, мечи и латы или ноутбук и протеиновые батончики. Все эти разнообразные предметы мы считаем снаряжением.

В этой главе мы рассмотрим правила, связанные со снаряжением — с оружием, бронёй и предметами, которые нельзя отнести к этим двум категориям. Мы объясним, как его покупать и продавать, рассмотрим свойства предметов и познакомимся с нагрузкой, а также приведём несколько примеров вещей и того, как ими пользоваться.

Редкость

Одни предметы в определённых местах объективно сложнее достать, чем другие. С другой стороны, некоторые предметы редки сами по себе, независимо от места, а другие, наоборот, общедоступны и недороги.

Редкость в игре GENESYS — показатель, определяющий, насколько сложно найти предмет по шкале от 0 до 10, где 0 означает, что предмет найти очень легко, а 10 — очень сложно. Однако определение доступности предмета для покупки не должно зависеть просто от броска костей. Доступен ли предмет в конкретном месте или нет, всегда должен решать ведущий. С другой стороны, принимая решение о доступности обычных предметов, он может просто ориентироваться на их редкость. Чтобы персонаж определил, где он сможет достать тот или иной предмет, мы предлагаем вам совершить проверку Переговоров, Уличной интуиции или Знания.

В Таблице I.5–1. Редкость указаны категории редкости, соответствующая им сложность проверки, а также примеры предметов для каждой категории. В этой таблице приведены примеры из современности. Если же вам необходимо определить редкость предметов других эпох, обратитесь к примерам разных игровых миров (стр. 138 и далее). В Таблице I.5–2. Модификаторы редкости приведены некоторые основные модификаторы, которые могут влиять на редкость предмета, основываясь на сложности технологии и том, где персонаж его ищет. Описания обстановки весьма условны, что позволяет применить их как к различным городам и поселениям на Земле, так и к различным планетам целой галактической

В этой главе вы не найдёте гигантских таблиц с различными видами оружия, брони и экипировки, поскольку конкретные предметы очень сильно зависят от игрового мира. В мире будущего ваш персонаж может быть вооружён лазерным пистолетом, но в фэнтези это невозможно. Поэтому мы не рассматриваем каждую отдельную вещь, которую вы можете найти в различных игровых мирах, а приводим примеры того, как пользоваться предметами разного типа. Более обширные списки снаряжения вы сможете найти в Части II. Игровые миры в описании конкретных игровых миров.

цивилизации. Модификаторы могут повысить редкость предмета выше 10. В этом случае сложность проверки остаётся запредельной (◆◆◆◆◆), но ведущий может усилить сложность проверки один раз за каждую единицу выше 10.

Покупка и продажа

Пусть мы и не ожидаем, что ваши игры будут постоянно связаны с торговлей, но практически в каждой

ТАБЛИЦА I.5–1. РЕДКОСТЬ

РЕДКОСТЬ	СЛОЖНОСТЬ	ПРИМЕРЫ
0	Элементарная (—)	Карандаш и бумага
1		Пропитание
2	Лёгкая (◆)	Карманный нож
3		Смартфон
4	Обычная (◆◆)	Автомобиль
5		Полуавтоматический пистолет
6	Сложная (◆◆◆)	Высокопроизводительный компьютер
7		Взрывчатые вещества
8	Пугающая (◆◆◆◆)	Пулемёт
9		Гражданский спутник
10	Запредельная (◆◆◆◆◆)	Стратегический бомбардировщик

ТАБЛИЦА 1.5—2. МОДИФИКАТОРЫ РЕДКОСТИ

МОДИФИКАТОР РЕДКОСТИ	ОБСТАНОВКА
–1	Потребительская экономика
–1	Территория крупного города
–1	Торговый узел
+0	Территория среднего города
+0	Цивилизованные земли
+1	Сельская местность
+1	Экономика, регулируемая государством (модификатор может не добавляться в случае простых потребительских товаров)
+2	Окраинные земли
+2	Законы, запрещающие частную собственность (модификатор применяется только к определённым предметам, вроде оружия или летательных аппаратов)
+3	Зона активных боевых действий
+4	Пустоши после глобальных катастроф

ролевой игре время от времени возникает необходимость что-то продать (даже если это просто вещи, собранные с павших врагов).

При продаже предмета персонажу нужно совершить успешную проверку Переговоров. Сложность проверки устанавливается исходя из редкости предмета (как указано в **Таблице 1.5–1. Редкость**). Обычно в случае успешной проверки персонаж может продать предмет за четверть его стоимости, при **☆☆** — за половину стоимости, а при **☆☆☆** и более — за три четверти.

В некоторых ситуациях ПИ могут захотеть купить несколько предметов в одном месте, чтобы потом перепродать их в другом, где они более редки. Обычно мы рекомендуем просто описать этот процесс. Но если ведущий хочет привнести в него немного игровой механики, то вот вам ряд простых правил, связанных с торговлей.

Продажа легальных и нелегальных товаров происходит так, как было описано выше, с той лишь разницей, что в случае легальных товаров требуется проверка Переговоров, а нелегальных — Уличной интуиции. В случае успешной проверки Переговоров или Уличной интуиции сначала умножьте стоимость предмета в зависимости от разницы между редкостью предмета в месте покупки и редкостью предмета в месте продажи (согласно **Таблице 1.5–2. Модификаторы редкости** и **Таблице 1.5–3. Повышение цены при продаже**), а затем, уже учитывая повышенную стоимость, определите цену продажи, исходя из результатов проверки.

ТОВАРЫ С ЧЁРНОГО РЫНКА

Практически в каждом игровом мире есть чёрный рынок — нелегальная торговая сеть, где можно купить или продать всё, что считается незаконным в этом мире. Он может быть представлен буквально в виде рынка, но чаще всего такие сделки проходят через целый лабиринт контактов и посредников.

Если персонажи захотят купить что-то незаконное, им, скорее всего, придётся обратиться на чёрный рынок. Покупка и продажа товаров на чёрном рынке проходит по тем же правилам с той лишь разницей, что для поиска предметов или определения цены реализации персонажи совершают проверку Уличной интуиции, а не Переговоров.

Конечно, эти правила не учитывают многие детали, такие как оптовые закупки, маркетинг и реклама, а также множество других факторов, которые могут повлиять на цену. Именно поэтому ведущий волен изменять их по своему усмотрению. Также важно отметить, что эти правила касаются только перепродажи. Поэтому, если группа продаст в поселении партию ружей, а позже ваш персонаж купит себе ружьё из этой партии в этом поселении, то он заплатит за него обычную цену, указанную в таблице. Не пытайтесь использовать эти правила при оптовой торговле, чтобы обмануть игру!

Ну и наконец, помните, что именно ведущий решает, что, где и почём можно продать. Нам кажется, что торговля вряд ли станет важной частью игры, поэтому она максимально проста и не учитывает множество переменных, которые обычно имели бы значение при продаже. Если ведущий не разрешит вашим персонажам продать мобильные телефоны в деревне, где нет сотовой связи, или решит, что продавцам оружия выгоднее будет не купить у вас оружие, а сдать вас властям за вознаграждение, — он вправе это сделать.

ТАБЛИЦА 1.5—3. ПОВЫШЕНИЕ ЦЕНЫ ПРИ ПРОДАЖЕ

УВЕЛИЧЕНИЕ РЕДКОСТИ	ЦЕНА
+0 или +1	×1
+2	×2
+3	×3
+4 или выше	×4

Нагрузка

Основное внимание в GENESYS уделяется масштабным, эпическим историям и быстрому развитию событий. Следить за весом каждой мелочи никому не доставляет удовольствия, но в ситуации, когда вам необходимо вынести ребёнка из горящего здания, это может быть важно для сюжета, как и понимание того, сколько припасов сможет унести персонаж, отправляясь в путь через дикие земли.

Тем не менее в обычной ситуации ни вам, ни ведущему не придётся отслеживать нагрузку персонажа (как много он сможет унести). Однако в некоторых ситуациях это может быть важно для сюжета, и вам нужно понимать, насколько вес, количество и общий объём предметов, переносимых персонажем, затрудняют его действия.

Показатель нагрузки

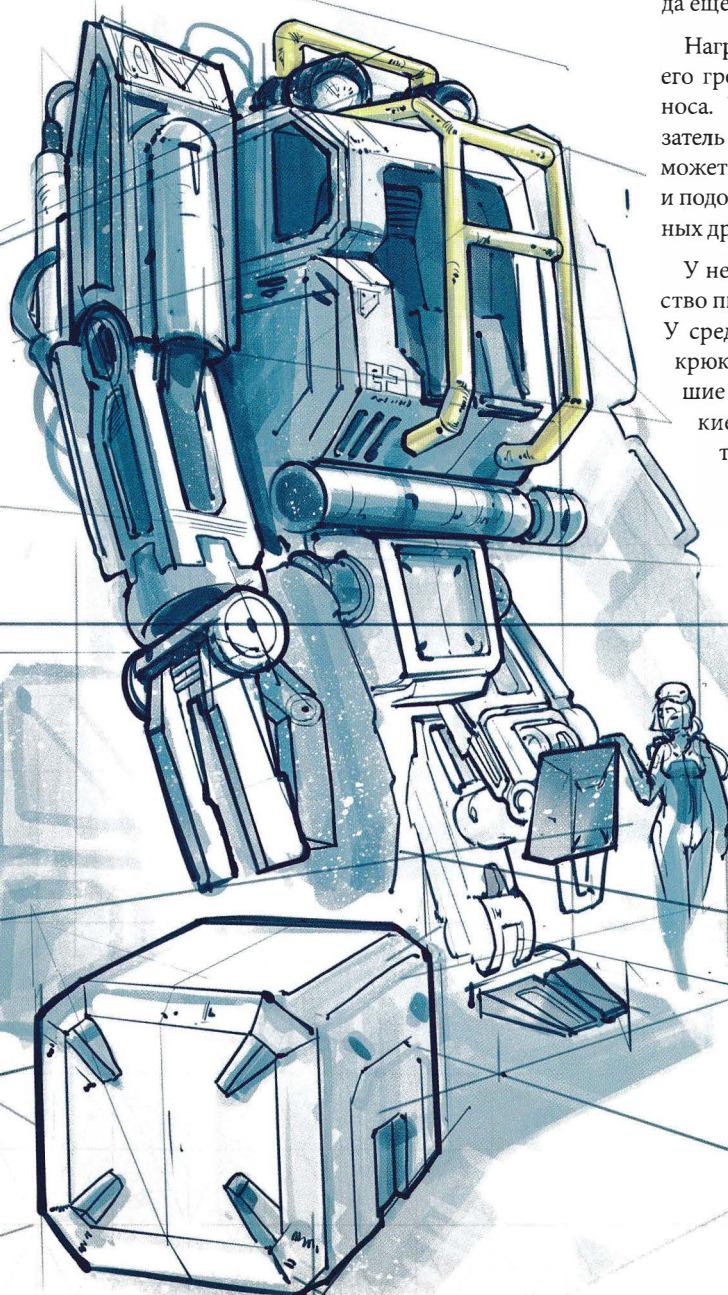
У каждого предмета снаряжения есть показатель нагрузки. У большинства предметов, которые обычно можно нести, его величина колеблется от 0 до 5 — от относительно лёгких предметов (кошелёк или лёгкая одежда) до более тяжёлых (ружьё или набор инструментов). Позже мы более подробно рассмотрим показатель нагрузки для брони, сейчас же скажем лишь то, что с ней связана одна особенность: когда персонаж надевает броню, её показатель нагрузки становится меньше. Представьте, что на вас надета кольчуга. Она тяжёлая, но как только вы её снимете и возьмёте в руки, нести её будет намного труднее, чем когда её вес равномерно распределялся на тело и плечи, да ещё и руки будут заняты.

Нагрузка отражает не только вес предмета, но также его громоздкость и то, насколько он удобен для переноса. У хорошо подогнанных лат небольшой показатель нагрузки, а у охапки дров — высокий. Броня может весить больше, но она создана для ношения и подогнана по фигуре, в то время как охапка несвязанных дров не только тяжела, но и неудобна для переноса.

У небольших предметов, таких как свечи, большинство пистолетов и ножей, показатель нагрузки 1 или 2. У средних, таких как ружья, сумка с гранатами или крюк с верёвкой, показатель нагрузки 3 или 4. Большие или тяжёлые предметы, такие как ящики, лёгкие пулемёты или тяжёлые комплекты инструментов, имеют показатель нагрузки 5 или 6.

Если по сюжету нужно больше информации, то показатель нагрузки десяти случайных легко переносимых предметов равен 1. Если такие предметы аккуратно и эффективно упакованы — связка ключей в кармане, горстка кристаллов в мешочке, — значит, показатель нагрузки двадцати таких предметов равен 1. Если по каким-то причинам персонаж не может рассортировать своё снаряжение, ведущий может повысить общую величину нагрузки на несколько пунктов, отразив тем самым сложность его нахождения, использования и переноса.

Если вы переносите живое существо, его показатель нагрузки обычно равен 5 + его Сила. Сила обычного человека равна 2, следовательно, его показатель нагрузки, когда его переносят, будет равен 7.



Порог нагрузки

Порог нагрузки любого персонажа равен 5 + рейтинг его Силы. Он показывает, как много вещей может унести персонаж в обычном состоянии, не получив при этом штрафов. Если порог нагрузки превышен, то персонаж становится «перегруженным» и получает ■ ко всем проверкам, основанным на Ловкости и Силе, за каждый пункт сверх порога. И конечно же, этот эффект суммируется с любыми другими ■, которые может получить персонаж.

Кроме того, если величина перегрузки равна или превышает рейтинг Силы персонажа, то он больше не получает на каждом ходу свободный манёвр. Персонаж всё ещё может совершать до двух манёвров за ход, но каждый манёвр приносит ему 2 усталости. Например, персонаж с Силой 2 не может каждый ход совершать свободный манёвр, если общая переносимая нагрузка равна или выше 9.

Поднятие и перенос чрезмерной нагрузки

В обычной ситуации персонажи не должны нести больше своего порога нагрузки, но иногда, в течение короткого времени, они могут это делать (испытывая на себе описанные ниже эффекты).

Если персонажу нужно поднять предмет с показателем нагрузки, превышающим его порог нагрузки, например союзника, сорвавшегося с уступа, он должен совершить проверку Атлетики. Если показатель нагрузки объекта превышает порог нагрузки персонажа на 1, сложность проверки **лёгкая** (◆). Вы должны увеличить сложность проверки на один за каждый дополнительный пункт нагрузки, до максимума 4 и **пугающей** (◆◆◆◆) сложности. Например, персонаж с Силой 2 и порогом нагрузки 7 пытается поднять камень, показатель нагрузки

ПРИМЕР: ПОДНЯТИЕ ЧРЕЗМЕРНОЙ НАГРУЗКИ

Кара и Грейс пытаются украсть ящик со взрывчаткой для горных работ, которая нужна им для предстоящего ограбления. Грейс пытается бежать с ящиком в руках. Её порог нагрузки равен 7 (5 + Сила 2). Показатель нагрузки ящика 5. Также Грейс пытается нести лопату (нагрузка 3) и пистолет (нагрузка 2), поэтому её порог нагрузки превышен на 3. Она теряет свободный манёвр и получает ■ ■ ■ ко всем проверкам, использующим Силу или Ловкость. Кроме того, ей нужно совершить **сложную** (◆◆◆) **проверку Атлетики**, чтобы просто передвинуть ящик, а так как Атлетика основана на Силе, она добавляет к проверке эти три ■.

которого равен 10. Показатель нагрузки превышает порог нагрузки персонажа на 3, а значит, это **сложная** (◆◆◆) проверка.

Другие персонажи могут помочь, добавив свою Силу к порогу нагрузки того персонажа, который пытается поднять или нести один или несколько объектов. Например, при выполнении такой задачи персонаж с Силой 2 добавляет 2 к порогу нагрузки.

ПРИМЕР: ПОМОЩЬ В ПЕРЕНОСЕ

Кара понимает, что её подруге Грейс не удаётся нести ящик со взрывчаткой, лопату и пистолет, и решает ей помочь. Она хватается за ящик, и теперь они несут его вместе. У Кары Сила 3, поэтому она добавляет 3 к порогу нагрузки Грейс.

Скрытие снаряжения

Мы предполагаем, что вашему персонажу в какой-то момент может понадобиться утаить какие-то предметы, которые он несёт. Возможно, ему нужно будет скрыть оружие или вынести ценный предмет из запретной зоны. Спрятать что-либо вы сможете при помощи ряда простых правил.

Предметы, показатель нагрузки которых равен 1 или меньше, легко спрятать на себе. Чтобы спрятать предмет, вам не нужно совершать проверку. Если же другой персонаж станет обыскивать вашего персонажа, то ему потребуется пройти **встречную проверку Внимания против Скрытности** вашего персонажа. Добавьте ■ к проверке обыскивающего за каждый пункт показателя нагрузки спрятанного предмета выше 1. Если таких предметов несколько, то для определения количества добавляемых ■ используется предмет с наибольшим показателем нагрузки.

В некоторых случаях противник может не проверять персонажа на наличие спрятанных предметов специально, а просто бдительно следить за чем-то необычным в целом. В таких ситуациях он совершает **встречную проверку Бдительности** (а не Внимания) **против Скрытности**.

Эти правила можно применять и в похожих ситуациях — например, при попытке спрятать ружьё (нагрузка 4) в мусорном баке. В этом случае ведущий определяет, какой должен быть показатель нагрузки предмета, чтобы на него не обратили внимания, и добавляет ■ за каждый пункт, превышающий это значение.

СВОЙСТВА ПРЕДМЕТОВ

Некоторое снаряжение обладает особыми свойствами, что добавляет разнообразие и глубину оружию, броне и экипировке, с которыми может столкнуться персонаж. В нашей игре свойства предметов подчиняются отдельным правилам, которые могут менять способ их использования. Это добавляет предметам больше вариативности, чем если бы мы просто манипулировали их характеристиками. Кроме того, так будет интереснее и вам, ведь из-за разных свойств вы будете обращаться с разными предметами по-разному.

Особые свойства могут быть пассивными или активными. Пассивные действуют всегда и не требуют от владельца активации. Активные свойства активируются владельцем, чаще всего тратой одного или большего количества **А**.

Обычно свойства предметов имеют присущее им число — рейтинг. Рейтинги по-разному влияют на разные свойства.

Для активации активных свойств предметов требуется **А А**, если иное не указано в их описании. Активные свойства оружия срабатывают только в случае успешной атаки, если не указано иное.

Наконец, стоит отметить, что некоторые свойства предметов могут быть недоступны в определённых игровых мирах. Тем не менее мы приводим полный список свойств, поскольку их не так много, и большинство носит общий характер: после небольшой корректировки их можно подогнать под многие миры.

Автоматическое (активное)

Автоматическое оружие может вести непрерывную стрельбу и, потенциально, поливать сектор обстрела болтами, иглами, пулями или другими снарядами. Преимущество использования автоматической стрельбы — в возможности поразить несколько целей или одну цель, но несколько раз.

Как правило, оружие в режиме автоматической стрельбы стреляет менее точно, поэтому атакующий добавляет **♦** к боевой проверке. Во время стрельбы из такого оружия необязательно всегда использовать это свойство. В таком случае оно не срабатывает и не добавляет штраф.

Если атака попадает, атакующий может задействовать свойство, потратив **А А**. Это можно сделать несколько раз. Каждый раз, когда атакующий задействует это свойство, цель получает дополнительное попадание, которое наносит базовый урон оружия + число **★**, выпавших во время проверки.

Что такое базовый урон?

В описаниях некоторых свойств предметов упоминается базовый урон оружия или атаки. Под этим мы подразумеваем урон, указанный в описании оружия, без учёта любых модификаторов, добавляемых талантами или выпавшими успехами.

Если в описании указано, что к урону оружия добавляется рейтинг одной из характеристик персонажа (как правило, Силы), то в этом случае базовый урон атаки — это базовый урон оружия + рейтинг характеристики персонажа.

Дополнительные попадания могут быть направлены как на одну цель, так и на разные в пределах дистанции оружия. Если атакующий хочет поразить несколько целей, он должен заявить об этом до совершения проверки, тогда исходной целью будет та, у которой самая высокая сложность и защита (если это две разные цели, то исходную выбирает ведущий). Исходное попадание всегда совершается по исходной цели, а все последующие распределяются по любым обозначенным целям.

Автоматическое оружие также может причинить одну критическую травму за каждое попадание в ходе атаки по обычным правилам. Критическую травму может получить только та цель, по которой было попадание.

Бронебойное (пассивное)

Бронебойное оружие пробивает крепчайшую броню. Чаще всего это тяжёлое оружие или оружие, установленное на каком-то виде транспорта.

Попадание из такого оружия игнорирует 1 пункт брони транспорта (либо 10 пунктов поглощения) за каждую единицу рейтинга.

Взрыв (активное)

Это оружие, использование которого связано со взрывом или другим эффектом, действующим на определённую область, например граната или ракетная боеголовка. Если атака успешна и активирован Взрыв, все персонажи (будь то друзья или враги), стоящие вплотную к исходной цели, получают попадание, наносящее урон, равный рейтингу Взрыва + общее число **★**, выпавших в результате проверки.

Если эффект применяется в относительно небольшой закрытой области, ведущий может решить, что урон получают все, кто там находится.

Если свойство не было активировано, снаряд всё равно взрывается, но по случайности или

из-за оплошности стрелявшего (или своевременной реакции целей) не поражает никого в пределах радиуса действия. Даже в случае промаха атакующий может активировать Взрыв, потратив **А А А**. В этом случае исходная цель и все, кто стоят вплотную к ней, получают попадание и урон, равный рейтингу Взрыва оружия.

Высококритичное (пассивное)

При причинении таким оружием критической травмы или критического попадания прибавьте к результату критического броска десятикратный рейтинг свойства. Например, при определении тяжести критической травмы или критического попадания, причинённого Высококритичным оружием с рейтингом 3, добавьте к результату 30.

Громоздкое (пассивное)

Громоздкое оружие — крупное, неповоротливое или тяжёлое. Чтобы должным образом его использовать, Сила персонажа должна быть не ниже рейтинга этого свойства. За каждый пункт Силы ниже рейтинга свойства персонаж увеличивает на 1 сложность всех проверок с применением такого оружия.

Дезориентация (активное)

Если Дезориентация активирована, одна цель, по которой попала атака, становится дезориентированной (смотрите стр. 114) на число раундов, равное рейтингу Дезориентации. При совершении любых проверок навыков дезориентированная цель добавляет к проверке **■**. Если оружие со свойством Дезориентация попадает по нескольким целям, то свойство можно активировать несколько раз, каждый раз воздействуя на новую цель.

Жжение (активное)

Оружие со свойством Жжение наносит урон в течение некоторого времени. Когда это свойство активировано, одна цель, по которой попала такая атака, получает базовый урон оружия каждый раунд в течение числа раундов, равного рейтингу Жжения. Урон наносится в начале каждого хода цели. Если оружие со свойством Жжение попадает по нескольким целям, то свойство можно активировать несколько раз, каждый раз воздействуя на новую цель.

Жертва может попытаться прекратить эффект, катаясь по земле (потратив на это действие) и сделав проверку Координации. Сложность проверки **обычная** (**◆◆**), если это твёрдая поверхность (бетонный пол), или **лёгкая** (**◆**), если это трава или мягкий грунт. Прыгнув в воду, можно немедленно прекратить эффект. В обеих приведённых выше ситуациях подразумевается, что это обычное пламя, а не какая-нибудь горючая химическая смесь. В последнем

случае, как правило, жертва мало что может с этим поделать.

Залповое (активное)

Некоторые виды оружия сделаны так, чтобы вести совместный огонь по одной и той же цели (турели с несколькими пушками — хороший пример такого оружия). При успешной атаке Залповым оружием происходит одно попадание. Персонаж может потратить **А А**, чтобы получить дополнительное попадание. Рейтинг свойства определяет то, сколько раз персонаж может это сделать. Дополнительное попадание из Залпового оружия может быть только по исходной цели. Каждое попадание наносит базовый урон оружия + урон, равный числу **★**, выпавших в результате проверки.

Захват (пассивное)

Это оружие бьёт не лазером или ионными разрядами, а относительно безвредными электромагнитными лучами, которые захватывают судно и останавливают его. Стрельба лучом захвата, подобно другому оружию, требует проверки навыка с любыми подходящими модификаторами. Цель, по которой попал выстрел из этого оружия, не может перемещаться, пока управляющий ей пилот не совершит успешную проверку Пилотирования, где сложность проверки равна рейтингу Захвата. Если цель — не транспорт, а персонаж, то он становится обездвиженным на то время, пока активен луч.

(Оружие со свойством Захват обычно появляется только в мирах научной фантастики, причём самых нереальных! Однако это один из столпов таких миров, поэтому мы описали это свойство здесь.)

Медленное (пассивное)

Медленное оружие, как правило, наносит огромный урон, но после каждого выстрела требует время на перезарядку или охлаждение. Рейтинг означает, сколько раундов должно пройти, прежде чем снова использовать оружие. Например, при стрельбе из тяжёлой лазерной пушки со свойством Медленное 2 потребуется подождать 2 раунда, прежде чем выстрелить снова.

Наведение (активное)

Оружие со свойством Наведение может отслеживать противников. Наведение может быть активировано, только если атака промахнулась. Если Наведение активировано, то в конце раунда персонаж может совершить боевую проверку свободным действием вне хода. Сложность этой боевой проверки — **обычная** (**◆◆**), а вместо создания обычного набора костей добавьте **◆** в количестве, равном рейтингу Наведения. При успехе проверки атака попадает в цель с обычными эффектами.

Для активации Наведения требуется **А А А**, если иное не указано в описании оружия. Наведение можно активировать при любой последующей боевой проверке этим оружием, считая, что снаряд продолжает отслеживать цель.

Неточное (Пассивное)

При совершении атаки Неточным оружием добавьте к проверке **■** в количестве, равном рейтингу свойства.

Низкопробное (Пассивное)

Низкопробное оружие — оружие низкого качества. При всех проверках с использованием такого оружия автоматически выпадает **А**.

Нокдаун (Активное)

Если Нокдаун активирован, одна цель, по которой попала атака, расплывается. Если оружие со свойством Нокдаун попадает по нескольким целям, то свойство можно активировать несколько раз, каждый раз воздействуя на разные цели.

Если не указано иное, для активации Нокдауна требуется **А** + один дополнительный **А** за каждый пункт фигуры цели больше 1.

Оборонительное (Пассивное)

Предмет со свойством Оборонительное увеличивает ближнюю защиту на величину, равную рейтингу свойства.

Оглушающий урон (Пассивное)

Оружие с этим свойством причиняет урон усталостью (урон, применяемый к порогу усталости). Поскольку это именно урон, а не просто причинение усталости, он снижается поглощением цели.

Оглушение (Активное)

Оружие со свойством Оглушение наносит цели усталость. Когда это свойство активировано, оно причиняет усталость, равную рейтингу Оглушения. Поскольку это усталость, а не урон усталостью, оно игнорирует поглощение цели.

Ограниченный боезапас (Пассивное)

Одно оружие стреляет весьма большими или комплексными дорогостоящими снарядами. Другое, вроде гранат, является одноразовым и уничтожается при применении. Максимальное количество атак оружием со свойством Ограниченный боезапас равно рейтингу этого свойства, после чего потребуется манёвр для перезарядки, а каждый выстрел расходует один боеприпас, число которых ограничено. После того как они закончатся, использовать такое оружие снова можно лишь тогда, когда будут куплены или найдены новые боеприпасы. Так же и с гранатами (и прочим «одноразовым» оружием) со свойством Ограниченный

боезапас 1. И пусть персонаж не «перезаряжает» гранату, а достаёт новую — игровая механика та же.

Отражающее (Пассивное)

Предмет со свойством Отражающее увеличивает дальнюю защиту на величину, равную рейтингу свойства.

Ошеломление (Активное)

Мощные удары или ударная волна от такого оружия может контузить цель, из-за чего она способна совершать лишь самые простые движения. Если свойство активировано, одна цель, по которой попала атака, в замешательстве (см. стр. 114) на число раундов, равное рейтингу Ошеломления. Цель в замешательстве не может совершать действий. Если оружие со свойством Ошеломление попадает по нескольким целям, то свойство можно активировать несколько раз, каждый раз воздействуя на новую цель.

Повреждение (Активное)

Активировав Повреждение, атакующий выбирает один предмет цели, открыто используемый ей (например, оружие, щит или предмет, висящий на поясе). Этот предмет повреждается на одну ступень: с неповреждённого до слабого повреждения, от слабого до среднего или от среднего до сильного. Если предмет уже имеет сильное повреждение, то он уничтожается.

Для активации Повреждения требуется **А**. Свойство может быть активировано, даже если атака промахнулась. Повреждение можно активировать несколько раз для одной и той же атаки, но целью активации обязан быть один и тот же предмет, что теоретически позволяет одной атакой полностью его уничтожить.

Подготовка (Пассивное)

Прежде чем использовать предмет с этим свойством, нужно потратить время на его подготовку. Рейтинг свойства указывает на то, сколько манёвров на это потребуется (в случае оружия «использовать» означает «атаковать этим оружием»). Ведущий может решить, что после перемещения с этим предметом, сбивания с ног или другого прерывания владелец такого предмета должен снова потратить манёвры на подготовку.

Превосходное (Пассивное)

Превосходное оружие — оружие высокого качества. При всех проверках с использованием такого оружия автоматически выпадает **А**.

Проникающее (Пассивное)

Попадание из такого оружия игнорирует поглощение в размере, равном рейтингу этого свойства. Если рейтинг выше поглощения, то поглощение полностью игнорируется. Например, если рейтинг Проникающего оружия 3, а поглощение цели 2, то единица сверх поглощения не оказывает никакого эффекта.

Сковывание (активное)

Такое оружие сковывает врага и ограничивает его перемещение. Если Сковывание активировано, то одна цель, по которой попала атака, становится обездвиженной (см. стр. 114) на число раундов, равное рейтингу Сковывания. Обездвиженная цель не может совершать манёвры. Если оружие со свойством Сковывание попадает по нескольким целям, то свойство можно активировать несколько раз, каждый раз воздействуя на новую цель.

В свой ход скованная цель может потратить действие и совершить сложную (♦♦♦) проверку Атлетики, чтобы прекратить действие эффекта.

Сноровка (пассивное)

Для использования такого оружия необходима хорошая ловкость и координация движений, поэтому Ловкость

персонажа должна быть не меньше рейтинга Сноровки оружия. За каждый пункт Ловкости ниже рейтинга свойства персонаж увеличивает на 1 сложность всех проверок с применением такого оружия.

Точное (пассивное)

Из точного оружия проще целиться, благодаря его конструкции или технологическим особенностям. За каждый уровень этого свойства атакующий добавляет к боевым проверкам с использованием этого оружия.

Укреплённое (пассивное)

Оружие или предметы со свойством Укреплённое невосприимчивы к свойству Повреждение. Броня с этим свойством невосприимчива к свойствам Бронёбойное и Проникающее.

Износ снаряжения

Рано или поздно вещи ломаются. Выпавший ✖ может означать, что произошёл сбой, случилась осечка, что-то заклинило, сломалось, — в общем, предмет вышел из строя, и его нужно чинить.

Любой предмет, будь то низкотехнологичное оружие или более сложное устройство, можно отремонтировать, совершив проверку Механики.

Степень повреждения предмета может быть слабой, средней или сильной. Она показывает две вещи: размер штрафов при использовании повреждённого предмета и сложность ремонта. Для ремонта нужны инструменты и время, как правило 1–2 часа за каждый уровень сложности. Если персонаж пытается сделать это быстрее или у него нет подходящих инструментов, сложность проверки увеличивается на 1. Эти факторы суммируются, поэтому при попытке отремонтировать пистолет без подходящих инструментов за половину обычного времени сложность проверки увеличивается на 2.

Стоимость ремонта равна проценту от базовой стоимости предмета: 25% при слабом повреждении, 50% при среднем и 100% при сильном. Уменьшите общую

стоимость на 10% за каждый ▲, выпавший в ходе проверки ремонта, если персонаж делает его сам.

Отслеживание боеприпасов

Как правило, бой в нашей игре проходит быстро и носит описательный характер. Обычно боевая сцена длится несколько раундов, и время боя напрямую не связано со временем внутри игрового мира. Благодаря такому подходу одна атака при помощи пистолета может означать как один хорошо выверенный выстрел, так и несколько выстрелов навскидку.

Поэтому мы призываем вас не слишком беспокоиться о боеприпасах. Старательный подсчёт пуль, выпущенных вашим персонажем, идёт вразрез с принципами игры (и давними традициями приключенческих фильмов).

Лучшее решение в этом вопросе — потратить ✖, выпавший в результате боевой проверки, на то, чтобы у персонажа кончились боеприпасы (что мы и предлагаем делать на стр. 104). Это выглядит более кинематографично, впечатляюще и вполне ожидаемо для выпавшего ✖!

Единственное исключение — оружие со свойством Ограниченный боезапас. Мы прибегли к этому свойству для ракет, гранат и другого оружия, которое, совершенно очевидно, не может применяться без перезарядки.

Таблица 1.5–4. Ремонт снаряжения

Степень повреждения	Сложность	Штраф при использовании
Слабая	Лёгкая (♦)	Добавьте ■
Средняя	Обычная (♦♦)	Увеличьте сложность на 1
Сильная	Сложная (♦♦♦)	Нельзя использовать

ОРУЖИЕ

Оружие в нашей игре имеет ряд характеристик, определяющих его игровые возможности. Все эти характеристики оружия мы рассмотрим в этом разделе.

С некоторыми видами оружия связаны особые правила, которые мы приводим непосредственно в описании такого оружия. Эти правила настолько специфичны, что не было смысла включать их в общие правила.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ОРУЖИЯ

Ниже приведены характеристики оружия.

НАЗВАНИЕ

Собственно, название оружия.

ИСПОЛЪЗУЕМЫЙ НАВЫК (НАВЫК)

Применение любого оружия требует проверки боевого навыка. В этом разделе указывается навык, связанный с оружием.

Навыки также определяют, одна или две руки требуются для использования оружия. Пометка «тяжёлое» означает, что оружие держат двумя руками, а «лёгкое» — что его можно использовать и одной рукой. Если в игре используется навык без таких пометок, то считается, что оружие можно использовать одной рукой, если в его описании не указано иное. Для применения оружия с навыком Артиллерия всегда нужны две руки.

БАЗОВЫЙ УРОН (УРОН)

Базовый урон, который наносит оружие. Это минимальный урон при попадании. Каждый , полученный при проверке атаки, добавляет 1 пункт урона к базовому.

У некоторых видов оружия (в том числе у большинства оружия с навыками Ближний бой и Грубая сила) перед базовым уроном стоит «+». Это означает, что персонаж добавляет к этому значению свой рейтинг Силы.

КРИТИЧЕСКОЕ ЗНАЧЕНИЕ (КРИТ)

Показывает количество , необходимое для активации критической травмы при использовании этого оружия. Если критическая травма активирована, персонаж делает процентный бросок по **Таблице 1.6–10. Результат критической травмы** (стр. 115), чтобы определить её эффект для цели. Критическая травма может быть

активирована только в том случае, когда атака попадает и наносит цели раны.

Некоторое оружие и таланты могут влиять на результат критического броска, тем самым делая критические травмы более или менее опасными. Кроме того, персонаж может причинить цели лишь одну критическую травму за попадание. Однако, если в результате проверки выпадают

, в количестве, достаточном для активации нескольких критических травм, персонаж может добавить 10 к критическому броску за каждую следующую после первой активацию. Подробнее о критических травмах смотрите на странице 114.

ДИСТАНЦИЯ

Дальность оружия. Дистанция измеряется несколькими диапазонами дистанций. Для применения оружия ближнего боя обычно нужно находиться вплотную к цели. Дистанция оружия дальнего боя может быть указана как короткая, средняя, длинная или экстремальная. Больше информации об этом на страницах 102 и 105.

ПОКАЗАТЕЛЬ НАГРУЗКИ (НАГР)

Нагрузка — абстрактный показатель того, насколько тяжело и неудобно что-то для применения и переноса. Чем выше значение, тем сложнее нести предмет. Больше информации приведено на странице 84.

ЦЕНА

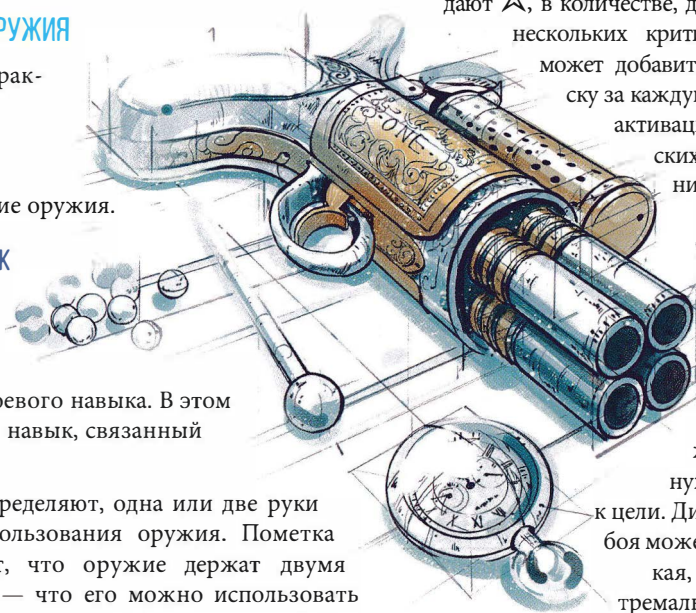
Стоимость оружия на рынке.

РЕДКОСТЬ

Редкость предмета до применения модификаторов (смотрите стр. 82).

ОСОБЕННОСТИ

Свойства оружия или связанные с ним особые правила. Свойства оружия подробно описаны начиная со страницы 86, а особые правила, связанные с определённым типом оружия, приводятся в описании этого самого оружия.



ОПИСАНИЕ ОРУЖИЯ

Приведём описание двух видов оружия — ножа и револьвера. Как мы и говорили в начале главы, в этом разделе нет огромного списка оружия, поскольку оно весьма сильно зависит от мира, в котором происходит действие игры. Однако эти два вида оружия достаточно просты, чтобы на их примере можно было показать, как выглядит описание оружия ближнего и дальнего боя.

Обычно мы даём описание оружия в виде нескольких абзацев с заголовками, а затем приводим их характеристики в виде общей таблицы.

Нож

Это пример стандартного ножа. Он настолько общий, что подойдёт и для ножа какого-нибудь средневекового дворянина, и для оружия, купленного в спортивном магазине в наши дни, и для части экипировки десантника из будущего.

Поскольку это оружие ближнего боя, для его применения используется навык Ближний бой. Причиняемый им урон зависит от Силы владельца, поэтому в графе урона стоит «+». Это значит, что при определении базового урона вы прибавляете к указанному числу рейтинг Силы персонажа. +1 урон — это немного, но вполне соответствует виду оружия. Критическое значение равно 3, это «средний» показатель. Опытному владельцу ножа не слишком сложно

выкинуть во время проверки А А А. И поскольку это оружие ближнего боя, его можно использовать только против тех врагов, которые находятся вплотную к персонажу (дистанция «вплотную»).

Нож — небольшое оружие, поэтому его показатель нагрузки равен 1. Он дешёв и его легко найти, поэтому у него низкая цена и редкость. Особых свойств у него нет, потому что это обычный нож.

РЕВОЛЬВЕР

Это пример стандартного револьвера. Как и в случае с ножом, пример настолько общий, что это может быть и шестизарядный револьвер XIX века, и личное оружие в мире стимпанка, и нечто подобное из нашего времени.

Поскольку это оружие дальнего боя, для его применения используется навык Дальний бой. Если в вашем игровом мире этот навык разделён на несколько разных, то, вероятно, больше подойдёт навык Дальний бой (лёгкое оружие), поскольку пистолет можно использовать одной рукой. Наносимый урон это подтверждает: он весьма неплох для пистолета, но несравним с уроном от боевой винтовки. Критическое значение сравнимо с предыдущим примером. Выбросить А А А А во время проверки немного сложнее, поэтому для эффективной стрельбы требуется опыт. Мы установили ему среднюю дистанцию, обычно это максимальная дистанция для пистолетов (некоторые пистолеты можно использовать только на короткой дистанции).

Револьвер немного больше и тяжелее ножа, его показатель нагрузки равен 2. Его цена отражает высокую стоимость огнестрельного оружия, но при этом его не так трудно достать. Также у него есть одно свойство предмета, поскольку чаще всего револьверы — это точное оружие.

Возможно, вас это удивит, но мы не наделили револьвер свойством Ограниченный боезапас 6 несмотря на то, что он шестизарядный. Как правило, боевые сцены в игре длятся в среднем 3–5 раундов. Если маловероятно, что оружию потребуется перезарядка до конца боевой сцены, мы рекомендуем не отслеживать боезапас и просто использовать правило из врезки **Отслеживание боеприпасов** (стр. 89).

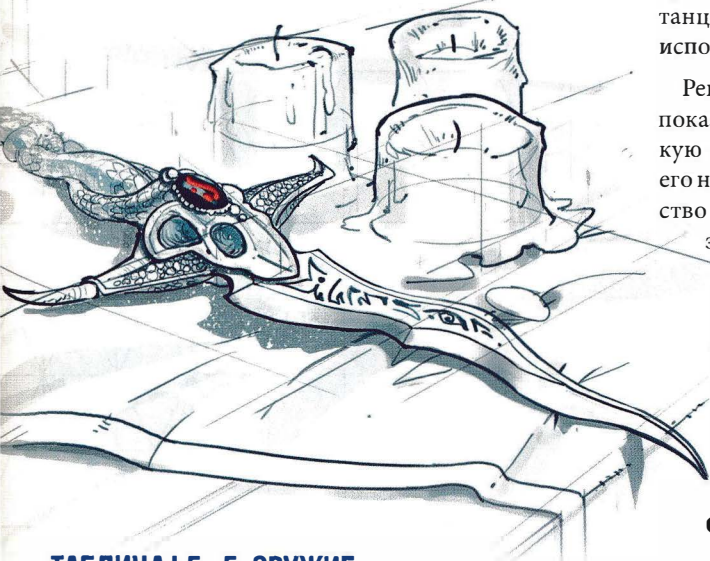


ТАБЛИЦА 1.5–5. ОРУЖИЕ

НАЗВАНИЕ	НАВЫК	УРОН	КРИТ	ДИСТАНЦИЯ	НАГРУЗКА	ЦЕНА	РЕДКОСТЬ	ОСОБЕННОСТИ
Нож	Ближний бой	+1	3	Вплотную	1	25	1	
Револьвер	Дальний бой	6	4	Средняя	2	350	4	Точное 1

Броня

Теперь, когда мы поговорили об оружии, давайте вкратце рассмотрим броню. Что из себя будет представлять броня в вашей игре, будет зависеть от игрового мира. Однако с точки зрения механики правила одни и те же, что для средневековых лат, что для современного бронежилета.

Для наших целей броня — это практически что угодно, что надевает на себя персонаж, чтобы защитить себя. Если в вашей игре будут сражения, наверняка персонаж будет носить какую-то броню. Подчеркнём, при разработке игры мы принимали это во внимание, поэтому, вступая в бой без какой-либо брони, ваш персонаж серьёзно рискует.

По этой причине мы не конкретизировали понятие «броня» и применяем его в широком смысле. Не все хотят, чтобы их персонажи постоянно ходили в тяжёлой броне (в конце концов, в большинстве приключенческих фильмов герои этого не делают!). Поэтому в нашей игре даже кожаная куртка или плотная одежда добавляют немного защиты. Зачастую этого достаточно, а персонаж при этом одет в то, что вполне можно носить ежедневно.

Персонаж может получить выгоду от ношения только одной брони. Даже если их надето несколько, вы должны выбрать, какая из них даёт большие поглощение и защиту, а также дополнительные выгоды.

ХАРАКТЕРИСТИКИ БРОНИ

Каждой броне присущи приведённые ниже характеристики. Ряд характеристик — цена и редкость — у брони и оружия совпадает. Описание этих характеристик можно найти на странице 90.

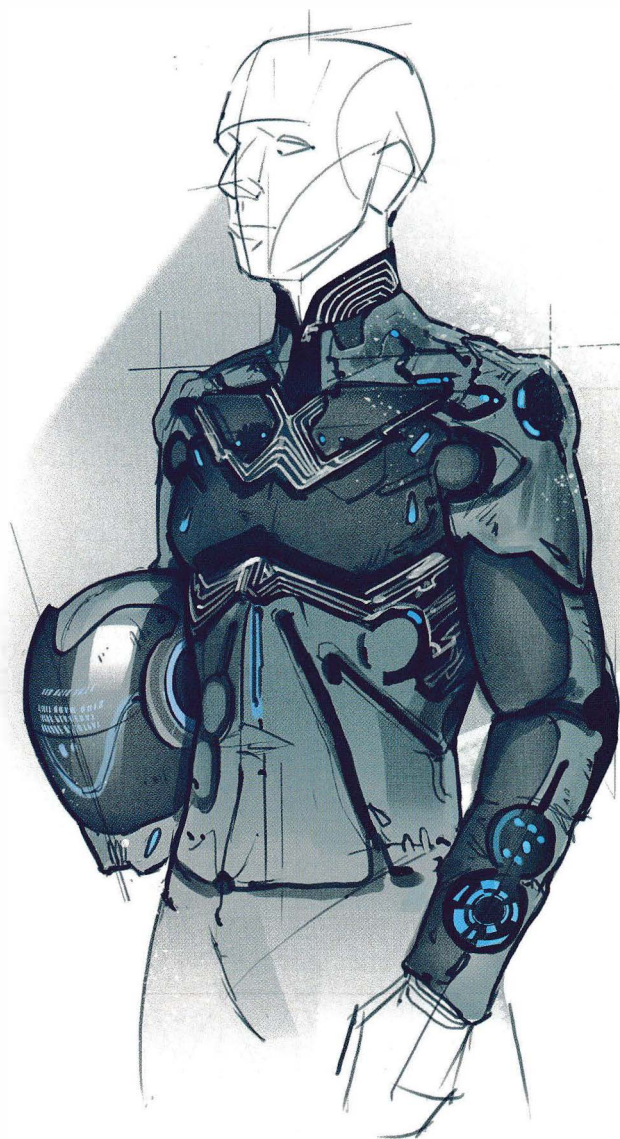
ЗАЩИТА

Защита добавляет к набору костей атакующего ■ в количестве, равном её значению, тем самым отражая способность брони отклонять урон от владельца.

Показатель защиты брони устанавливает значение защиты её владельца, а прочие способности и таланты могут впоследствии его увеличить.

ПОГЛОЩЕНИЕ

Значение поглощения брони прибавляется к значению поглощения владельца, и полученный



результат вычитается из любого наносимого урона. Например, если атака наносит 10 урона, поглощение брони 2 и значение Силы 2 уменьшают этот урон на 4, оставляя лишь 6 единиц урона.

Большинство видов брони добавляют к поглощению +1 или +2, редко больше.

НАГРУЗКА

У любого комплекта или отдельного элемента брони есть показатель нагрузки. Однако *полный* показатель нагрузки используется, только если броню несут в руках, а не носят надетой. Когда броня надета, её показатель нагрузки уменьшается на три, до минимума 0.

ТАБЛИЦА 1.5–6. БРОНЯ

НАЗВАНИЕ	ЗАЩИТА	ПОГЛОЩЕНИЕ	НАГРУЗКА	ЦЕНА	РЕДКОСТЬ
Плотная куртка	0	+1	1	50	1

ОПИСАНИЕ БРОНИ

Для примера описания брони рассмотрим плотную куртку. Как мы и говорили в начале главы, в этом разделе нет исчерпывающего списка брони, поскольку она сильно зависит от мира, в котором происходит действие игры. Тем не менее этого примера будет достаточно, чтобы показать вам, как используется броня.

В начале этого раздела мы писали, что «броня» — это нечто, что персонаж может носить в большинстве ситуаций, не привлекая излишнего внимания.

Обычно мы даём описание брони в виде нескольких абзацев с заголовками, а затем приводим их характеристики в виде общей таблицы.

Плотная куртка

Плотная куртка — стандартный предмет одежды, который впишется в большинство игровых миров.

Куртка не даёт защиту, поскольку в ней нет элементов, отражающих удар. Она добавляет персонажу поглощение +1, так как это плотная одежда, а не броня полицейского или военного. Её стоимость такая же, как у прочной куртки хорошего пошива. Её ношение не вызывает трудностей (помните, что показатель нагрузки надетой куртки падает до нуля). С курткой не связано никаких особых правил, ведь (помимо изменения внешнего вида) толку от неё немного. Учитывая низкую стоимость, куртку нетрудно достать.

ЭКИПИРОВКА

Экипировка — это общий термин для снаряжения, не являющегося оружием или бронёй. Как правило, с предметами экипировки связано мало правил, поэтому мы объединили их в одну категорию.

В Части II. Игровые миры мы при необходимости разделяем экипировку на подкатегории в зависимости от типа предметов. Это могут быть средства связи, медицинское оборудование, инструменты или аварийно-спасательные средства. Подкатегории выделяются лишь для систематизации снаряжения.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ЭКИПИРОВКИ

Отличие от брони и оружия с их множеством характеристик, у экипировки их всего три: цена, нагрузка и редкость. Все они применяются точно так же, как описано в разделе, посвящённом оружию, на странице 90.

ПРАВИЛЬНЫЙ ВЫБОР ИНСТРУМЕНТА

Помимо этих характеристик, большая часть экипировки подчиняется лишь одному правилу. Мы называем его «правильный выбор инструмента».

Это правило заключается в следующем: исходя из повествовательного характера нашей игры, не каждый предмет снаряжения связан с особыми правилами или даёт игромеханический бонус. Большая часть экипировки позволяет персонажу решать задачи, которые невозможно было бы выполнить без её применения. Бинобль позволит персонажу изда- лека заметить противника, мобильный телефон — общаться на расстоянии, а примус — приготовить

пищу в походе. Наличие этих предметов позволяет решить эти задачи. С точки зрения игровой механики экипировка не даёт бонусов, зато позволяет персонажу сделать то, что без неё не получилось бы.

В других ситуациях экипировка помогает персонажу лучше выполнить задачу. Чтобы успешно пройти через лес, необязательно иметь компас, но, скорее всего, он будет весьма полезен. Газовый фонарь может пригодиться при разведении большого огня, поскольку имеет источник топлива и запал. Всякий раз, когда персонаж использует экипировку, чтобы облегчить задачу, выполнить которую можно и без её применения, вы, с одобрения ведущего, можете добавить  в набор костей.

Это мы и подразумеваем под правильным выбором инструмента. Всё это делается по вашему усмотрению, но, как и в большинстве случаев, последнее слово за ведущим.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

С некоторыми предметами экипировки связаны особые правила, которые приводятся в описании таких предметов.

ОПИСАНИЕ ЭКИПИРОВКИ

Ниже представлены три предмета экипировки: болеутоляющее, верёвка и рюкзак. В этом разделе приводится ограниченный перечень, поскольку экипировка сильно зависит от мира, в котором происходит действие игры. Тем не менее раздел даст вам понимание принципов работы экипировки.

Обычно мы даём описание экипировки в виде нескольких абзацев с заголовками, а затем приводим их характеристики в виде общей таблицы, как и в случае с оружием и бронёй.

БОЛЕУТОЛЯЮЩЕЕ

Болеутоляющее — это общий термин, обозначающий расходимые предметы для быстрого исцеления. Возможность быстро излечиться очень важна в нашей системе. Она позволяет персонажу продолжать действовать в ситуациях, когда он мог бы погибнуть, а также делает бой менее летальным. Хотя с точки зрения механики все эти предметы исцеляют раны, тематически они могут поставить персонажа на ноги совершенно по-разному. В **фэнтези** это могут быть *зелья исцеления*, использующие магию для затягивания ран. В **стимпанке** — *исцеляющие тоники*, созданные по малопонятным научным или алхимическим принципам. В **моровой войне** — *аптечки*, как научного, так и магического происхождения. В игре по **современности** это может быть *болеутоляющее*, позволяющее персонажу игнорировать незначительные ранения и продолжать действовать. В **космоопере** или **научно-фантастическом мире** могут использоваться как болеутоляющее, так и хитроумных *автолекарей*, которые за счёт футуристических знаний или даже нанотехнологий в момент залечивают раны.

Вне зависимости от названия, болеутоляющее действует одинаково во всех игровых мирах. Для применения болеутоляющего на вашего персонажа или на персонажа вплотную с вами вы должны потратить один манёвр. При совершении манёвра болеутоляющее тратится, а персонаж немедленно вылечивает 5 ран. Несмотря на то, что персонаж может использовать его несколько раз, его эффект постепенно снижается. Каждое последующее болеутоляющее исцеляет на одну рану меньше. Второе исцеляет 4 раны, третье — 3 и так далее. Применение шестого болеутоляющего за один день уже не даёт никакого эффекта.

Через один день остаточный эффект проходит и персонаж снова может использовать болеутоляющее (это значит, что персонаж может принять до 5 болеутоляющих за день,

ТАБЛИЦА 1.5–7. ЭКИПИРОВКА

ПРЕДМЕТ	НАГРУЗКА	ЦЕНА	РЕДКОСТЬ
Болеутоляющее	0	25	2
Верёвка	1	5	1
Рюкзак	+4	50	3

каждый день). Больше информации о лечении и болеутоляющих вы найдёте на странице 116.

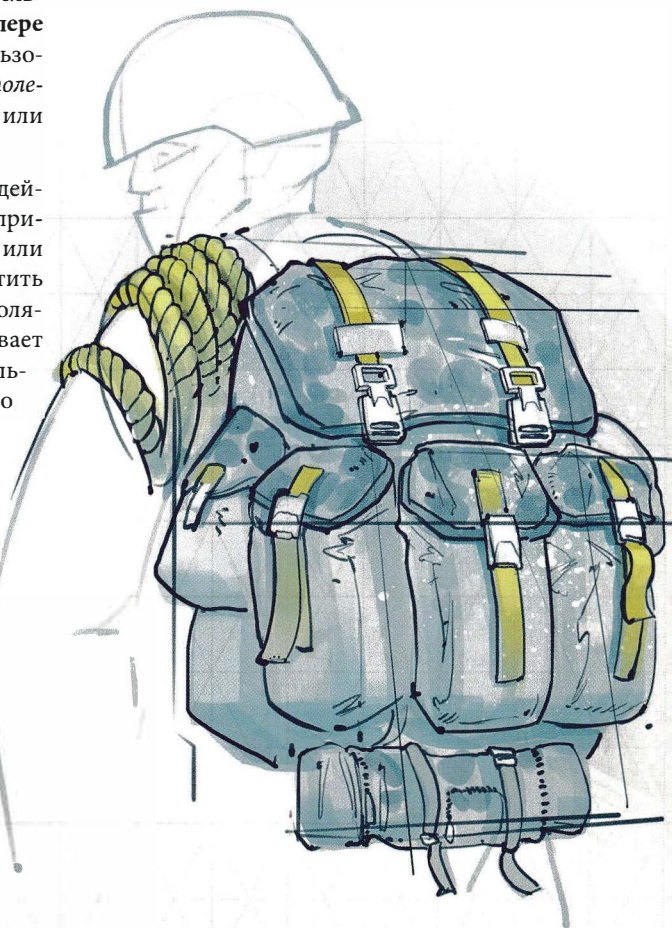
ВЕРЁВКА

Это может быть, как моток пеньковой верёвки, так и современная нейлоновая альпинистская верёвка. С верёвкой связано лишь одно правило — правильный выбор инструмента.

РЮКЗАК

Рюкзаки могут быть совершенно разными, отличаться по стоимости и редкости, но их суть от этого не меняется — все они позволяют персонажу переносить больше предметов.

Нося рюкзак, персонаж увеличивает порог нагрузки на четыре.



ГЛАВА 6. БОЕВЫЕ СЦЕНЫ

Рано или поздно практически в любой ролевой игре время для разговоров заканчивается, и вашим персонажам придётся надрать чьи-нибудь задницы.

Сражения совершенно необязательны, но, вероятно, они всё же часто будут происходить, и в этой главе мы обсудим, как проходят боевые сцены.

ПОВЕСТВОВАТЕЛЬНЫЙ И СТРУКТУРИРОВАННЫЙ ПРОЦЕСС ИГРЫ

Мы предполагаем, что большая часть игры GENESYS пройдёт в повествовательном ключе, когда ведущий описывает события, а вы с товарищами описываете действия своих персонажей и реакцию на происходящее вокруг. Однако сражения требуют более структурированных игровых правил.

Повествование не требует ни от ведущего, ни от игроков отслеживать ход времени, и это всех устраивает. Обычно достаточно просто знать, что данное действие совершается за несколько минут, часов, дней или недель (или любое другое количество времени). Повествовательный процесс чаще всего используется в ситуациях, когда точный порядок действий неважен.

В противоположность ему, структурированный процесс — это чёткая система правил, разбивающая действия персонажей на составные элементы, которые можно успеть совершить за определённый промежуток времени. Он также позволяет всем персонажам, участвующим в сцене, совершать действия по очереди. Чаще всего он используется в боевых ситуациях. Однако ведущий может использовать структурированный процесс и в небоевых сценах, когда, на его взгляд, ситуация только выиграет, если игроки будут чётко описывать действия своих персонажей.

ОБЗОР СТРУКТУРИРОВАННОГО ПРОЦЕССА ИГРЫ

При использовании структурированного процесса для описания последовательности событий во время перестрелки, дуэли на рапирах или суматошной погони по узким улицам мы разбиваем игру на серию раундов, каждый из которых состоит из серии ходов. В течение раунда все персонажи игроков и ведущего совершают по одному ходу, во время которого они могут выполнять задачи и совершать разнообразные действия.

Раунд занимает примерно одну минуту времени, хотя мы намеренно не указываем его точную длительность. Просто помните, что раунд длится достаточно долго для того, чтобы ваш персонаж мог переместиться в новое место и совершить важное действие. Кроме того,

Бдительность или Хладнокровие?

Для определения инициативы в GENESYS могут использоваться два разных навыка: Бдительность и Хладнокровие. Какой из них использовать, подскажет сама ситуация.

Персонажи используют для инициативы навык Бдительность, когда не знают о сражении (или любой другой ситуации, из-за которой игра проводится в структурированном режиме). Например, два врага, встретившиеся на углу коридора, будут использовать Бдительность при определении инициативы. Точно так же тот, кто попадёт в засаду, использует для инициативы Бдительность (и если его инициатива будет выше, чем у того, кто засаду устроил, значит, он успешно заметил засаду в последний миг).

Персонажам следует использовать для своей инициативы Хладнокровие, если они знают о сражении (или любой другой ситуации, из-за которой игра проводится в структурированном режиме) и готовятся к нему. Например, бросок, совершаемый, чтобы увидеть, кто первым выстрелит в ковбойской дуэли или выскочит из засады на врага, использует Хладнокровие, так как оно воплощает способность персонажа оставаться спокойным, собранным и сосредоточенным на выполнении задачи.

Стоит заметить, что во время одного и того же сражения разные персонажи могут использовать разные навыки, в зависимости от конкретных обстоятельств. Кроме того, если вы с ведущим не уверены, какой из двух навыков использовать, используйте Бдительность.

помните, что, хоть раунд и разбит на ходы, все эти ходы происходят параллельно и практически одновременно.

События структурированной игры (также называемые сценами), такие как сражения, содержат следующие шаги.

Шаг 1. Определите инициативу

В начале первого раунда сражения всем игрокам и ведущему нужно определить, в каком порядке персонажи будут совершать свои ходы. Захватят ли солдаты врасплох обоз, или первый выстрел совершит затаившийся снайпер? За это отвечает порядок инициативы.

Для того чтобы определить порядок инициативы, все персонажи игроков и ведущего совершают **элементарную** (—) **проверку Бдительности** или **Хладнокровия** (подробности о том, как сделать выбор, смотрите во врезке **Бдительность или Хладнокровие?** на стр. 95). Когда все проверки будут сделаны, ведущий сортирует результаты от большего количества ✨ к меньшему. В случае ничьей большим считается результат, в котором больше А. Если результаты ПИ и ПВ всё равно одинаковы, большим считается результат персонажа игрока. Этот список и есть порядок инициативы.

Шаг 2. Распределите инициативу по ячейкам

После того как ведущий определит порядок инициативы, он отмечает, какие результаты принадлежат персонажам игроков, а какие — ПВ. Результаты персонажей игроков становятся ячейками инициативы персонажей игроков. Результаты ПВ становятся ячейками инициативы ПВ.

Шаг 3. Участники совершают ходы

Ведущий с игроками заполняет ячейки инициативы, начиная с наивысшей, по одной за раз. Если текущая ячейка инициативы является ячейкой персонажей игроков, то игроки, посоветовавшись, выбирают одного из своих персонажей, ещё не действовавших в этом раунде. Далее этот персонаж игрока совершает свой ход. Персонажа, совершающего ход, мы будем называть **активным персонажем**.

Если ячейка инициативы принадлежит ПВ, то ведущий выбирает одного из своих персонажей, ещё не действовавших в этом раунде. Далее этот ПВ совершает свой ход.

Шаг 4. Окончание раунда

Когда все персонажи игроков и ведущего совершат свои ходы, раунд оканчивается. В этот момент заканчиваются эффекты, длящиеся «до конца раунда». Ведущий также решает, требует ли текущая сцена дополнительных раундов, или она уже завершена. Если сцена продолжается, вернитесь к шагу 3, используя тот же порядок инициативы, полученный в шаге 1. Если все действия завершены и сцена окончена, переходите к шагу 5.

КИНЕМАТОГРАФИЧНОЕ СРАЖЕНИЕ

Система GENESYS старается вызвать острые ощущения, как в лучших приключенческих книгах, фильмах и других произведениях. Сражения происходят часто, но они скоротечны, и в них демонстрируются таланты и способности персонажей.

Уникальная система костей подпитывает сюжетную составляющую игры. Даже одиночный бросок атаки создаёт множество информации, делающей сражение не простым обменом ударами. Также мы советуем придумать интересные подробности перед атакой, чтобы подсказать ведущему, как описать результат. Сражение намеренно упрощено, чтобы игровой процесс не замедлялся обилием тактических решений; описания действий и броска костей достаточно, чтобы представить процесс сражения.

Шаг 5. Окончание сцены

Когда все действия завершены, ведущий заканчивает сцену. В этот момент способности персонажей, используемые «один раз за сцену», снова становятся доступными и заканчиваются способности, длящиеся «до конца сцены». Персонажи игроков также могут перевести дух и избавиться от усталости (смотрите на стр. 117), а также вылечить пострадавших персонажей.

Ход

Каждый персонаж (и те, что принадлежат игрокам, и те, что принадлежат ведущему) получает один ход в каждом раунде. Во время своего хода персонаж может сделать что угодно из большого списка возможных вещей: броситься в укрытие, попытаться взломать запертую дверь или выстрелить из пистолета в противника. Деятельность персонажа в его ход делится на три категории: свободные действия, манёвры и действия.

Свободные действия

Свободные действия требуют для совершения очень небольших усилий и мало времени. Бросить сломанную рацию, сказать что-нибудь другу или включить электрошокер дубинку можно свободным действием. Не существует чёткого ограничения того, сколько свободных действий персонаж может совершить за свой ход, но ведущий может ограничить их количество или решить, что они сложные и совершаются как манёвр. Вот примеры свободных действий:

- обращение к другому персонажу;
- выпускание предмета из руки;
- освобождение кого-то из захвата;
- небольшие движения, такие как смена положения, выглядывание за угол или брошенный за спину взгляд.

МАНЁВРЫ

Манёвры — это деятельность, которая не настолько сложна, чтобы требовать совершения проверки навыков, но всё равно требующая времени и усилий со стороны персонажа. Персонажи могут совершать по одному манёвру в свой ход, а некоторые обстоятельства могут позволить им совершить второй манёвр (смотрите на стр. 98). Вот примеры манёвров:

- прицеливание;
- передвижение на один диапазон дистанции ближе к врагу или дальше от него (подробнее о диапазонах дистанции смотрите на стр. 105);
- открывание двери;
- укрытие;
- вставание.

СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Свободные действия — это всё, что может сделать персонаж за очень малое количество времени, или то, что не оказывает на сцену значительного влияния. Сюда входит выпускание из руки того, что (или кто) в ней находится, короткая фраза, быстрый взгляд себе за спину, жестикуляция или любое другое незначительное движение. Мы не можем привести полный список возможных свободных действий, потому что их слишком много и, как мы уже сказали, большая их часть не оказывает никакого эффекта в механике игры.

МАНЁВРЫ

Абстрактное описание в игре GENESYS есть не только у сражений. В общих чертах описываются также и перемещения. В сражениях персонажи не только стреляют и размахивают оружием, они ещё и достают медицинские препараты для лечения раненых товарищей, активируют механизмы для открывания дверей и залезают на стены, чтобы получить преимущество над противниками.

ДЕЙСТВИЯ

Действия — это деятельность, необходимая для выполнения персонажем своих целей. Обычно персонаж может совершить одно действие в свой ход, и скорее всего, это будет самая важная деятельность за этот ход. Действия практически всегда включают в себя проверку навыка, хотя действием также иногда активируются некоторые способности персонажей. Вот примеры действий:

- взлом компьютера;
- отпирание запертой двери;
- стрельба из оружия;
- удар противника кулаком или взятие его в захват;
- инструктаж союзников серией приказов;
- оказание первой помощи союзнику;
- подкрадывание к бдительному врагу;
- восхождение на скалу.

Из всех этих вариантов во время сражений чаще всего используются действия, позволяющие атаковать противника. Атака требует совершения проверки боевого навыка, которая иногда сокращается до «боевой проверки» или просто «атаки».

Несмотря на то, что нет чёткого ограничения количества свободных действий, которые персонаж может совершить во время сражения, мы советуем использовать их в разумном количестве за один ход. Если этого не сделаете вы, ведущий всегда может сказать, что деятельность персонажа слишком сложна и требует манёвра или даже действия.

Ещё одно замечание: обычно вне своего хода персонаж может совершать только свободные действия. Встречаются и исключения, но все они чётко прописаны в правилах.

При этом не все телодвижения требуют проверок. Такая незначительная деятельность, называемая «манёврами», покрывает широкий пласт того, что может совершить персонаж. Манёвры требуют от персонажа времени и усилий, но при этом они достаточно просты и при их совершении невозможен провал. Технически персонажи совершают манёвры и во время повествования, и во время

структурированных сцен. Однако манёвры отслеживаются и формализуются только во время структурированных сцен, потому что в пылу сражения время и возможности персонажа очень ограничены.

ОГРАНИЧЕНИЯ МАНЁВРОВ

Будь то тщательное прицеливание, укрытие за ящиками или лечение раненого друга, персонаж может совершить только один так называемый «свободный» манёвр в свой ход. Он может совершить второй манёвр, добровольно получив две усталости, но зато выложившись по полной. Персонажи также могут совершить второй манёвр за счёт успешной проверки навыка (потратив АА из этой проверки) или при помощи других описанных средств. Однако, каким бы ни был источник, персонаж не может совершить за свой ход более двух манёвров.

МАНЁВРЫ ВНЕ ХОДА ПЕРСОНАЖА

В некоторых ситуациях персонаж может совершать манёвры не в свой ход. Вражеский солдат, совершивший плохую проверку Скрытности для засады на ПИ, может получить в проверке несколько ☹. В такой ситуации ведущий может решить, что грубый подсчёт позволяет жертве засады совершить манёвр несмотря на то, что сейчас не её ход.

Дополнительные манёвры, совершённые не в свой ход, не идут в счёт ограничения на два манёвра в ход персонажа. Обычно эти дополнительные манёвры выдаются на усмотрение ведущего, и потому нет никакого ограничения на количество таких дополнительных манёвров. Однако мы советуем ведущим ограничить количество манёвров вне хода одним, максимум — двумя.

ВИДЫ МАНЁВРОВ

Ниже перечислен список манёвров, которые персонаж может совершить в бою. Пожалуйста, обратите внимание, что это вовсе не полный список. Суть манёвров в том, что они описывают деятельность, которую относительно легко совершить, но которая при этом всё равно требует времени и усилий. Приведённые манёвры описывают множество вариантов, но, если игрок придумает что-то, чего нет в этом списке, он не должен отказываться от этой идеи. В такой ситуации он должен объяснить ведущему, что он пытается совершить, а тот уже решит, можно ли это совершить одним манёвром.

Есть деятельность, требующая для совершения нескольких манёвров. Обычно эти манёвры должны совершаться последовательно, без перерыва на другие манёвры и действия, чтобы результат был успешным.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ОКРУЖЕНИЕМ

Зачастую одного манёвра достаточно для взаимодействия персонажа со своим окружением. Это широкая категория возможных взаимодействий, таких как открытие двери, укрытие за стеной, нажатие кнопки на панели управления или поднятие оружия с земли. Ниже описаны конкретные примеры взаимодействия с окружением:

- **Перемещение большого предмета.** Перевернуть стол, уронить бочки на пути преследователя, поднять ящик: всё это совершается манёвром.
- **Открытие или закрытие двери.** Будь то шлюз с электронным подъёмником или простая дверь с петлями и засовом, открываются или закрываются они манёвром.
- **Укрытие.** Спрятаться за дверным косяком, присесть за большим ящиком или выглянуть из-за ствола дерева: всё это даёт персонажу дальнюю защиту 1 (некоторые виды укрытия дают дальнюю защиту больше 1, если они особо прочные). Требуется манёвр, чтобы получить укрытие, но, получив его однажды, персонаж сохраняет бонус от него, пока обстановка вокруг не поменяется настолько, что он не перестанет получать преимущества от укрытия, или пока он сам не выйдет из укрытия.

ЗАЩИТНАЯ СТОЙКА

Если персонаж столкнулся с агрессивным вооружённым противником, то он, вероятно, больше захочет защититься себя, чем ударить врага. В такой ситуации персонаж может совершить манёвр защитной стойки, который улучшит его ближнюю защиту. Персонаж, совершающий этот манёвр, добавляет ■ ко всем боевым проверкам, совершаемым им до конца своего следующего хода. Также манёвр даёт ему ближнюю защиту 1 до конца его следующего хода.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭКИПИРОВКИ

Использование предметов и снаряжения совершается этим манёвром, содержащим в себе следующие варианты:

- **Достать, убрать, подготовить или перезарядить оружие.** Этим манёвром совершаются основные манипуляции с большей частью оружия, например вынимание меча из ножен, перезарядка энергобатареи лазерной винтовки (при условии что у персонажа есть под рукой дополнительный боеприпас — смотрите на стр. 89) или извлечение осколочной гранаты и выдёргивание чеки.
- **Достать что-то из контейнера или убрать это туда.** Персонаж может манёвром вынуть предмет

из кармана, рюкзака, ранца, патронташа или другого доступного контейнера. Этот же манёвр можно использовать чтобы убрать предмет в контейнер.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Один из самых важных манёвров, которые может совершить персонаж, — перемещение. Это может быть смена укрытия, перебежка к раненому союзнику, бег от когтей разъярённого медведя или уход из зоны досягаемости вражеского арбалета. В этой игре есть несколько широких типов перемещения. Когда персонаж перемещается, он делает что-то одно из этого списка:

- **Смена дистанции.** Этот манёвр позволяет персонажу поменять дистанцию до другого существа или предмета с короткой до средней или наоборот. Совершение двух таких манёвров позволяет персонажу переключаться между средней и длинной дистанцией или же между длинной и экстремальной. При перемещении на большие расстояния манёвры необязательно совершать в один и тот же ход, но считается, что персонаж не перешёл на новую дистанцию, пока не совершит все нужные манёвры. Подробности по определению дистанции смотрите в разделе **Диапазоны дистанции** на странице 105.
- **Подход вплотную или отход от противника.** Если персонаж уже находится на короткой дистанции от цели, он может совершить манёвр и подойти к цели вплотную. Если персонаж находится вплотную с противником, он обязан потратить манёвр, чтобы отойти от этого противника (или нескольких противников) перед перемещением в другое место. Это меняет лишь дистанцию между существом и его противником с вплотную до короткой и моделирует усилия, потраченные на то, чтобы отойти, избегав атак противника. Персонажи не обязаны совершать этот манёвр, чтобы перестать находиться вплотную с группой союзников.
- **Перемещение в пределах короткой дистанции.** Совершение этого манёвра позволяет персонажу, вплотную с которым нет противников, переместиться в другое место, находящееся на короткой дистанции от него.

Подготовка

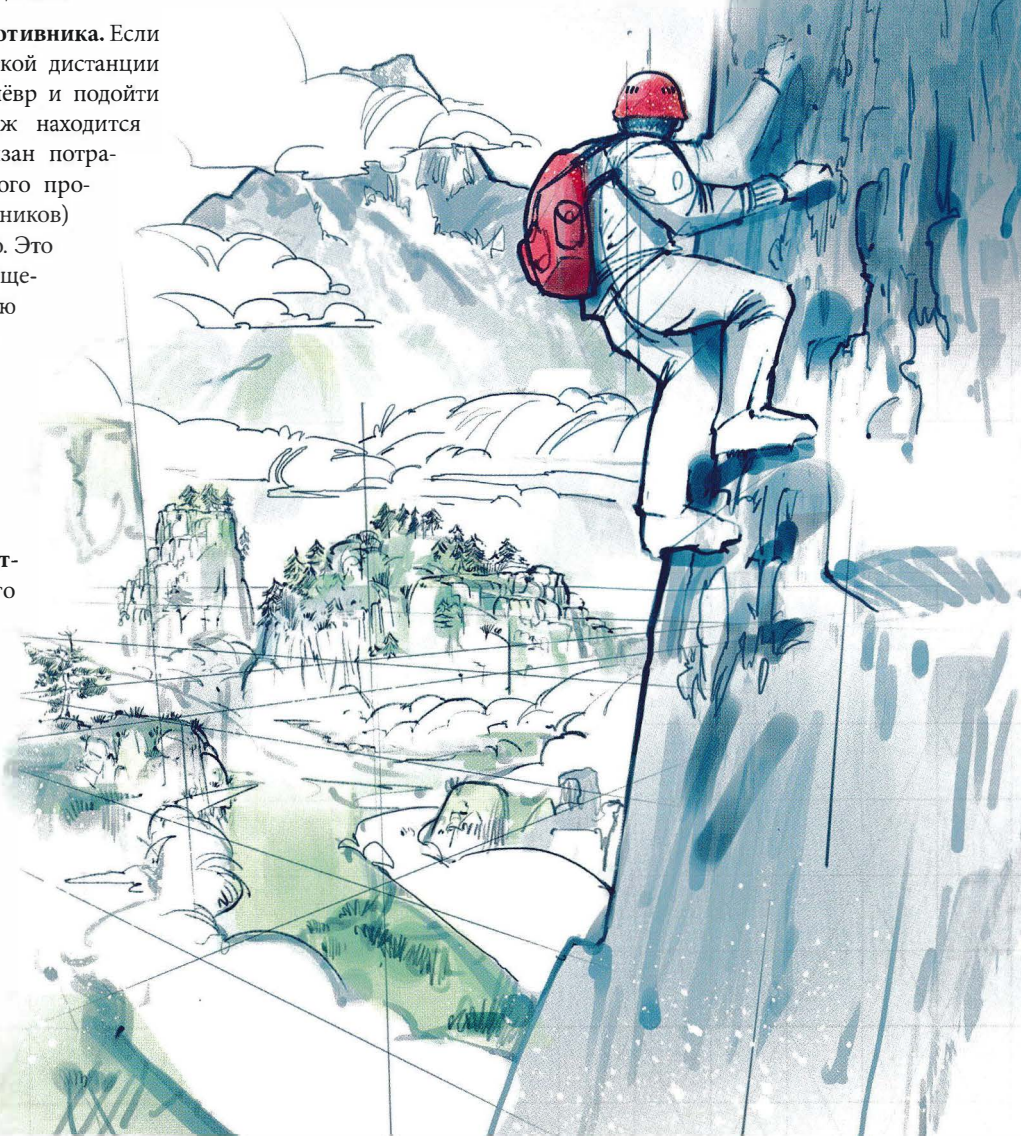
Некоторые действия требуют дополнительной подготовки, чтобы

их можно было выполнить безопасно или эффективно. Этот манёвр обычно совершается в связке с другой способностью, чтобы дать бонус, снять штраф или выполнить требование. Таланты и способности, использующие манёвр подготовки, описывают его конкретный эффект. Если подготовка есть в требованиях, она так и указывается, словом «подготовка».

Помощь

Если персонаж пытается завести двигатель грузовика или оказать первую помощь раненому товарищу, помощь всегда придётся кстати. Совершение манёвра помощи позволяет добавить  к следующей проверке навыка стоящего вплотную союзника. Несколько персонажей могут использовать этот манёвр, чтобы добавить к следующей проверке стоящего вплотную союзника несколько бонусных . Все эти бонусные кости нужно использовать в следующем ходу персонажа, которому помогали, иначе они пропадут.

Ведущий должен сам судить, когда позволять персонажам помогать друг другу. Некоторые действия не становятся легче из-за помощи.



Точно так же ведущий сам решает, какое количество персонажей может одновременно помогать.

ПОСАДКА ИЛИ СПЕШИВАНИЕ

Во многих игровых мирах персонажи переезжают с места на место на ездовых животных. Сесть на одомашненное животное, такое как обученная лошадь, или спешиться с него можно манёвром (однако посадка на необученное животное требует **обычной** [◆◆] проверки **Выживания** и затраты действия, а может быть и более тяжёлым испытанием, в зависимости от того, насколько необузданным посчитает ведущий это животное). Точно так же посадка в транспорт, пересаживание в кабину или другое перемещение для управления транспортным средством или артиллерийской установкой совершаются манёвром.

ПРИЦЕЛИВАНИЕ

Во время сражения персонаж может совершить манёвр прицеливания, чтобы получить бонус к следующей боевой проверке. Персонаж получает преимущество от прицеливания, только если остаётся в текущей позиции и не совершает дополнительных манёвров и действий перед своей следующей боевой проверкой.

Полученный урон, превышающий значение поглощения, отменяет преимущества прицеливания.

Прицеливание даёт персонажу один из следующих двух бонусов:

- Получите [■] для следующей боевой проверки. Если персонаж тратит два последовательных манёвра на прицеливание, он получает [■ ■] к следующей боевой проверке.
- Целью становится конкретный предмет противника или конкретная часть тела. Это позволяет персонажу выбить оружие из рук противника или прицелиться в его конечность, чтобы затруднить перемещение. Если персонаж тратит на такое прицеливание один манёвр, то его следующая боевая проверка получает [■ ■]. Если он тратит два последовательных манёвра на такое прицеливание, то проверка получает [■ ■ ■].

РАСПЛАСТЫВАНИЕ ИЛИ ПОДЪЁМ НА НОГИ

Распластаться и встать на ноги из этого положения можно манёвром. Распластывание позволяет персонажу добавлять [■] ко всем атакам дальнего боя, совершаемым по нему, но при этом он обязан добавлять [■] ко всем атакам ближнего боя, совершаемым по нему.

ПОЛЁТ

Полёт в **GENESYS** моделируется двумя разными способами. Транспорт и космические корабли используют правила из **Части III. Руководство ведущего**, начинающиеся на странице 220. Некоторые предметы снаряжения позволяют индивидам подражать такому полёту, поэтому они тоже используют эти правила.

Однако некоторые существа и индивиды могут летать сами по себе, пусть и не с такой скоростью, как транспорт. В этих случаях существа просто перемещаются из одного места в другое полётом, по-прежнему используя правила из этой главы в ситуациях вроде сражения. Их полёт отыгрывается в основном повествовательно, не забывая о здравом смысле. Например, летящее существо может с лёгкостью перелететь через пересечённую или непроходимую местность или пролететь над водой, не плавая в ней. Оно может покрывать расстояния по вертикали так же, как пешие перемещаются по горизонтали. Однако есть несколько вещей, которые стоит помнить в отношении летающих существ.

Существа, способные парить, полагаются на очень быстро машущие крылья, сумки с газом легче

воздуха или другие органы, позволяющие оставаться над землёй. Такое перемещение использует те же игровые правила, что и для других существ, но со следующими исключениями: парящие существа игнорируют пересечённую и непроходимую местность, пока могут эффективно держаться выше неё, и они игнорируют штрафы за перемещение по воде. Обычно им приходится держаться относительно близко к земле (на средней дистанции), если не сказано иное.

Существа, способные летать (такие как большинство птиц), используют для полёта принципы аэродинамики, такие как подъёмная сила крыла. Относительно местности они используют те же правила, что и парящие существа. Однако им приходится сохранять небольшую скорость, чтобы оставаться на лету, и потому во время полёта они обязаны каждый ход тратить один манёвр на перемещение (они могут как действительно перемещаться, так и кружить на одном месте). Большая часть летающих существ может перемещаться быстрее парящих и наземных существ, а также перемещаться с длинной дистанции на короткую одним манёвром.

ДЕЙСТВИЯ

Во время своего хода у персонажа обычно есть время на одну основную деятельность. Это и будет действие персонажа. Действия включают любую достаточно сложную деятельность, которая требует проверку навыка, например проникновение в компьютерную сеть, стрельба из винтовки или перепрыгивание разлома.

ОГРАНИЧЕНИЯ НА ДЕЙСТВИЯ

Персонаж может совершить только одно действие в ход. У некоторых персонажей есть способности, позволяющие им совершать действие манёвром. Это не нарушает ограничение на одно действие в ход, так как теперь такое действие считается манёвром.

ВИДЫ ДЕЙСТВИЙ

Есть четыре основных вида действий, которые персонаж может совершить в свой ход: обмен действия на манёвр, трата действия на активацию способности или таланта, совершение проверки навыка и совершение боевой проверки. Последнее, совершение боевой проверки, в действительности является разновидностью проверки навыка. Однако множество уникальных особенностей заставляет выделить это действие в отдельную категорию.

ОБМЕН ДЕЙСТВИЯ НА МАНЁВР

Персонаж может обменять своё действие на дополнительный манёвр в свой ход. После этого он может выполнить любой манёвр, который мог бы совершить в обычных обстоятельствах, согласно всем правилам по совершению манёвров. Однако во время хода по-прежнему нельзя совершить более двух манёвров, какими бы путями вы их ни получили.

ТРАТА ДЕЙСТВИЯ НА АКТИВАЦИЮ СПОСОБНОСТИ

Некоторые способности и таланты активируются действием. Если персонаж решает активировать такую способность или талант (даже если трата действия не сопровождается проверкой или другой деятельностью со стороны персонажа), он теряет своё действие для этого хода. Он не сможет совершить второе действие, если у него нет способности, явно дающей ему второе действие.

СОВЕРШЕНИЕ ПРОВЕРКИ НАВЫКА

Самые распространённые действия, совершаемые персонажами в свой ход, требуют проверки навыка.

Другими словами, это деятельность, для которой успех не гарантирован, а провал может повлиять на разворачивающийся сюжет. Например, для большинства персонажей перемещение из одного места в другое не сопровождается риском провала. Считается, что персонажи без травм и увечий легко могут переместиться из одного места в другое. И даже если у персонажа не получится задуманное, провал не окажет значительного влияния на текущий сюжет. Однако пересечение пропасти по натянутому канату, чтобы избежать преследования, содержит риск провала (падение и возможная смерть), и этот провал влияет на сюжет (сможет персонаж или нет избежать преследования). Таким образом, требуется проверка Координации, и в сцене она совершается действием.

Многие проверки навыков и то, чего ими можно достичь, описаны в **Главе 3. Навыки**. Вне сцены персонаж может сделать с помощью навыка то же, что и в рамках сцены. Единственное отличие в том, что в рамках сцены накладывается ограничение по времени. Ведущий может решить, что определённая деятельность может требовать более одного действия, если она достаточно длительная (если деятельность занимает настолько много времени, что её нельзя выполнить за сцену, ведущий может потребовать, чтобы персонаж подождал конца сцены, и только потом пытался её совершить).

Однако боевые проверки достаточно уникальны, чтобы их можно было выделить в отдельную категорию.

СОВЕРШЕНИЕ БОЕВОЙ ПРОВЕРКИ

Персонажи игроков совершают боевую проверку, когда используют боевой навык для атаки цели — стреляя в неё из ружья, ударяя кулаком или замахиваясь мечом, например. Это действие также называют просто «атакой».

Самое главное, помните, что боевая проверка — это проверка навыка. Она использует правила и процедуры совершения проверки навыка, включая шаги по сбору набора костей. Однако в боевой проверке есть дополнительные шаги. Ниже описаны все шаги совершения боевой проверки.

ШАГ 1. ОБЪЯВИТЕ ОБ АТАКЕ И ВЫБЕРИТЕ ЦЕЛИ

Персонаж решает совершить атаку. Он выбирает, какой навык будет использовать для совершения атаки, и если этот навык требует использования оружия, то выбирает и оружие. После этого он выбирает цель этой атаки.

Шаг 2. Соберите набор костей

Персонаж собирает набор костей, основанный на навыке, характеристике, применяемых талантах и прочих умениях. Некоторые условия, такие как болезненный эффект критической травмы или эффект окружающей среды, такой как туман или темнота, тоже могут внести кости в набор. Смотрите информацию о построении набора костей на странице 19.

Сложность боевой проверки зависит от того, дистанционная это атака (использует навык Дальний бой или производный от него навык, в зависимости от игрового мира) или атака ближнего боя (используется Грубая сила, Ближний бой или другой навык, производный от игрового мира). Сложность атак ближнего боя всегда **обычная** (♦♦). Сложность атак дальнего боя зависит от расстояния между целью и активным персонажем, или, другими словами, от диапазона дистанции, в котором находится цель. В **Таблице I.6–1. Сложность атак дальнего боя** приводится сложность для разных диапазонов дистанции (подробнее о диапазонах дистанции смотрите на стр. 105). Как только набор собран, бросайте кости.

Шаг 3. Результаты набора и нанесение урона

Бросив набор костей для атаки, игрок оценивает результат. Эта проверка, как и любая другая, будет успешной, если в результате ⚡ будет больше, чем X.

При совершении боевой проверки, если она была успешной, каждый ⚡ добавляет +1 урон

ТАБЛИЦА I.6–1.
СЛОЖНОСТЬ АТАК ДАЛЬНОГО БОЯ

ДИАПАЗОН ДИСТАНЦИИ	СЛОЖНОСТЬ
Вплотную	Лёгкая (♦) плюс модификаторы, зависящие от использованного оружия; смотрите страницу 108
Короткая	Лёгкая (♦)
Средняя	Обычная (♦♦)
Длинная	Сложная (♦♦♦)
Экстремальная	Пугающая (♦♦♦♦)

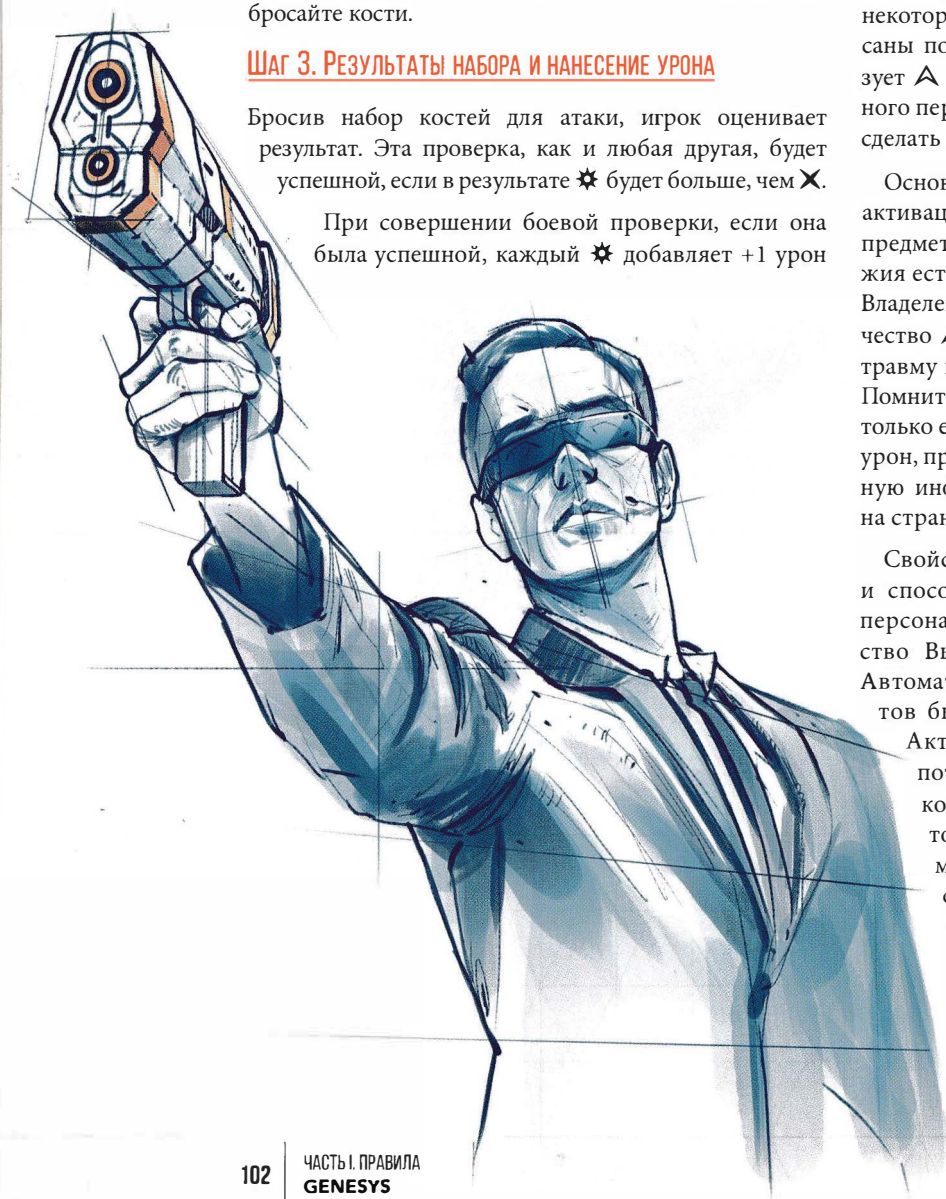
к атаке. Если атака действует на несколько целей, дополнительный урон добавляется для каждой цели.

Шаг 4. Используйте А и ⚡

Так же как и при проверке небоевого навыка, А и ⚡ можно тратить для получения отдельных положительных эффектов. Однако правила сцен более систематизированы, чем правила повествования, и потому некоторые варианты, касающиеся траты А и ⚡, описаны подробнее. В сценах то, как персонаж использует А и ⚡, решает игрок, контролирующий активного персонажа, если у ведущего нет особой причины сделать это за него.

Основной способ траты А и ⚡ при атаке — это активация критических травм и свойств активного предмета. Как описано на странице 90, у каждого оружия есть критическое значение, выраженное числом. Владелец оружия может потратить указанное количество А, чтобы причинить цели одну критическую травму в дополнение к обычному урону и эффектам. Помните, что критическую травму можно причинять, только если попадание было успешным и оно нанесло урон, превышающий поглощение цели. Дополнительную информацию о критических травмах смотрите на странице 114.

Свойства предметов — это особые эффекты и способности, применяемые только тогда, когда персонаж использует именно это оружие — свойство Высококритичное у топора, например, или Автоматическое у пулемёта. Свойства предметов бывают двух видов: активные и пассивные. Активные свойства требуют, чтобы владелец потратил для их активации определённое количество А. Обычно это А А, хотя некоторые свойства могут требовать больше или меньше. Пассивные свойства всегда дают свой эффект. Некоторые свойства могут оказывать на цель особые эффекты, которые, если не сказано иное, всегда идут в дополнение к прочим эффектам, критическим травмам и урону.



Атаки ближнего и дальнего боя

Атаки ближнего и дальнего боя — это два разных вида атак и два разных вида боевых проверок. Атака дальнего боя совершается оружием дальнего боя, чаще всего с помощью навыка Дальний бой (или одного из его вариантов). Атака ближнего боя — это атака, совершаемая в тесной схватке с противником, при помощи оружия, созданного для использования в тесной схватке. Такая атака чаще всего совершается с помощью навыка Грубая сила или Ближний бой (или одного из его вариантов).

Помимо добавления в качестве дополнительных ⚡, ⚔ можно тратить и на активацию свойств предметов. Один ⚔ можно потратить на причинение критической травмы (вне зависимости от критического значения оружия). В качестве альтернативы один ⚔ можно потратить на активацию одного свойства предмета, вне зависимости от того, сколько А обычно для этого требуется.

Есть и другие способы потратить А и ⚔. Наиболее часто используемые варианты перечислены в Таблице 1.6–2. Трата А и ⚔ в бою на странице 104. Помните, что это далеко не полный список возможных вариантов. Как всегда, игроки и ведущий могут придумать другие способы траты А и ⚔, в зависимости от обстоятельств сцены. Допустимыми считаются все варианты, устраивающие и игроков, и их ведущего.

Шаг 5. Используйте ⚡ и ⚔

Таким же образом как контролирующий игрок определяет, как тратить А и ⚔ в своей боевой проверке, ведущий определяет, как потратить ⚡ и ⚔, выпавшие при проверке. Удачное стечение обстоятельств может помогать игрокам, а неудачи — очень сильно мешать. По умолчанию, как тратить ⚡ и ⚔, решает ведущий, хотя в некоторых случаях (например, при проверках, совершаемых ПВ) он может отдать это право игрокам.

У многих видов оружия в описании указаны варианты использования А и ⚔, но мало у кого есть варианты для ⚡ и ⚔. Однако есть и исключения. У некоторых нестабильных и опасных видов оружия есть такие варианты, и в этом случае они указаны в описании оружия. Есть и общие варианты траты А и ⚔ в сценах, самые распространённые из которых указаны в Таблице 1.6–3. Трата А и ⚔ в бою на странице 104. Так же как и в случае с А и ⚔, помните, что это не единственные возможные варианты. Как

всегда, ведущие могут придумать другие варианты использования ⚡ и ⚔ в зависимости от обстановки, и допустимыми будут все варианты, устраивающие и игроков, и ведущего.

Шаг 6. Уменьшите урон, примените его к порогу ран и примените критические травмы

Когда персонаж получает урон, хоть от винтовки, хоть от когтей, он уменьшает урон на значение поглощения. Если после этого урон всё равно остаётся, персонаж получает соответствующее количество ран. Если итоговый результат нулевой или отрицательный, то персонаж не получает ран, значит, его стойкость и врождённая выносливость вкупе с носимой бронёй спасли его от ранений. Если персонаж получает урон от нескольких попаданий одной атаки, он применяет поглощение к каждому попаданию отдельно. Более подробно об уроне и ранах вы можете почитать в разделе **Раны, усталость и состояние здоровья** на странице 112.

Атака может также вызвать критическую травму. Это может произойти при срабатывании критического значения оружия или из-за того, что у цели ран больше, чем её порог ран. Более подробно критическое значение описано в Шаге 4. Используйте А и ⚔.

Когда причиняется критическая травма, атакующий бросает процентный кубик по Таблице 1.6–10. Результат критической травмы на странице 115. Результат покажет, какая критическая травма была причинена.

Некоторые виды оружия и таланты модифицируют этот бросок, потенциально делая его более или менее эффективным. Если при атаке выпадает достаточное количество А для нескольких критических травм, персонаж совершает один бросок, добавляя 10 к результату за каждое дополнительное срабатывание.

Другие навыки в бою

Несмотря на то, что в базовых правилах используются только три боевых навыка, мы знаем, что в вашей игре, скорее всего, будут использоваться и другие (в зависимости от игрового мира и вашей фантазии). Кроме того, вы можете создавать свои собственные боевые навыки.

Самое главное, что нужно знать об этих навыках, — атака дальнего боя ими совершается или атака ближнего боя. От этого зависит то, как вы будете использовать эти навыки при совершении боевой проверки.

ТАБЛИЦА I.6—2. ТРАТА  И  В БОЮ

СТОИМОСТЬ	ВАРИАНТЫ
 или 	Вычтите 1 усталость. Добавьте  к проверке следующего союзника. Обнаружьте важную деталь в происходящем конфликте, такую как местонахождение панели управления дверью или уязвимое место в бронированном автомобиле. Причините критическую травму успешной атакой, наносящей урон после применения поглощения (стоимость в  может меняться). Активируйте свойство предмета (стоимость в  может варьироваться).
  или 	Немедленно совершите свободный манёвр (к нему применимо общее ограничение на два манёвра в ход). Добавьте  к следующей проверке цели. Добавьте  к следующей проверке любого союзника, включая активного персонажа.
   или 	Игнорируйте до конца текущего раунда защиту цели (такую как защита от укрытия, снаряжения или выполнения манёвра защитной стойки). Игнорируйте до конца следующего хода активного персонажа негативные эффекты окружения, такие как суровая погода, невесомость или подобные обстоятельства. Когда вы наносите урон цели своей атакой, то можете вместо причинения ран или усталости вывести из строя противника или один из предметов его экипировки. Это может быть временная хромота из-за выстрела в ногу или отключение его рации. Эффект должен устраивать и ведущего, и игрока, и точную формулировку эффекта выбирает ведущий (однако Таблица I.6—10. Результат критической травмы на странице 115 может стать хорошим источником подобных эффектов). Эффект должен быть временным и не слишком фатальным. Получите до конца следующего хода активного персонажа +1 к ближней или дальней защите. Заставьте цель уронить используемое ей оружие ближнего или дальнего боя.
	Усиьте сложность следующей проверки цели. Усиьте характеристику следующей проверки любого союзника, включая текущего активного персонажа. Сделайте что-нибудь очень важное, например подстрелите блок управления дверью, чтобы запереть её. При проверке инициативы немедленно совершите свободный манёвр до начала сражения.
 	Во время нанесения цели урона атака уничтожает часть используемого целью снаряжения, например взрывает его винтовку или перерубает меч.

ТАБЛИЦА I.6—3. ТРАТА  И  В БОЮ

СТОИМОСТЬ	ВАРИАНТЫ
 или 	Активный персонаж получает 1 усталость. Активный персонаж теряет преимущества от предыдущего манёвра (например, от укрытия или защитной стойки), пока не выполнит этот манёвр повторно.
  или 	Противник может немедленно совершить один свободный манёвр в качестве свободного действия в ответ на проверку активного персонажа. Добавьте  к следующей проверке цели. Активный персонаж или его союзник получает  в следующем действии.
   или 	Активный персонаж расплывается. Активный персонаж даёт врагу в текущей сцене существенное преимущество, например случайно разрушает пульт управления мостом, по которому активный персонаж мог бы сбежать.
	В оружии персонажа заканчиваются боеприпасы, и его нельзя использовать до конца сцены. Усиьте сложность следующей проверки любого союзника или текущего активного персонажа. Используемый активным персонажем инструмент или оружие, применяемое с навыками Ближний бой или Грубая сила, получает повреждение (смотрите на стр. 89).

ЗАЩИТА

Защита, или, конкретнее, рейтинг защиты, — это один из факторов, определяющих, насколько сложно во время сражения совершить успешную атаку. Рейтинг защиты отражает способность щитов, брони и прочих факторов полностью отклонять атаки или поглощать энергию удара.

Персонаж добавляет , количество которых равно его рейтингу защиты, ко всем боевым проверкам против него.

Рейтинг защиты персонажа не может превышать 4.

Ближняя и дальняя защиты

Рейтинги защиты персонажа можно разделить на три категории: общий рейтинг защиты, ближняя защита и дальняя защита. Общий рейтинг защиты применяется против всех боевых проверок, направленных на персонажа. Рейтинг ближней защиты применяется только против ближних боевых проверок, направленных на персонажа (проверки Грубой силы, Ближнего боя, Ближнего боя [лёгкое оружие] и Ближнего боя [тяжёлое оружие]). Рейтинг дальней защиты применяется только против дальних боевых проверок, направленных на персонажа (проверки Артиллерии, Дальнего боя, Дальнего боя [лёгкое оружие] и Дальнего боя [тяжёлое оружие]).

Есть два источника защиты: те, которые суммируются, и те, что нет. Можете считать их источниками, *дающими* защиту, и источниками, *увеличивающими* защиту.

Источники, дающие защиту (такие как большая часть брони), указывают предоставляемую защиту

в виде числа или говорят, что они «предоставляют» защиту. Вот примеры:

- броня;
- укрытие;
- некоторые таланты;
- манёвр защитная стойка.

Эти источники не суммируются друг с другом. Если персонаж может извлечь пользу из нескольких источников защиты, вы сами выбираете лучший из них.

Однако есть и источники, увеличивающие защиту. Эти источники говорят, что они «увеличивают» защиту, или указывают численное значение с символом «+» перед ним. Эти источники защиты суммируются как друг с другом, так и с другими источниками, дающими защиту.

Если несколько источников в сумме увеличивают защиту персонажа выше 4, рейтинг остаётся равным 4.

Поглощение

Поглощение защищает персонажа от получения ран. У большинства существ и персонажей значение поглощения по умолчанию равно рейтингу Силы. Большая часть брони и других источников защиты предоставляют дополнительное поглощение (смотрите в **Главе 5. Снаряжение**).

При получении урона от атаки (действий, включающих в себя проверку боевого навыка) или другого источника физического урона (например, когда персонаж заваливает камнями в горах или когда его сбивает автомобиль), персонаж может уменьшить урон на своё значение поглощения. После вычисления наносимого урона вычтите из него итоговое значение поглощения. Результат показывает, сколько ран получает персонаж.

Если поглощение уменьшило урон до нуля или ещё меньше, то персонаж не получает урон. Если персонаж получает несколько попаданий от одной атаки (например, от автоматического оружия), он применяет поглощение к каждому попаданию отдельно.

Поглощение суммируется, если исходит от разных источников, например от тяжёлой штормовой брони и подкожных пластин. Однако многочисленное использование одного и того же источника не суммируется. Персонаж не может надеть три комплекта штормовой брони, чтобы сложить их значения поглощения.

Поглощение не уменьшает усталость, причиняемую цели, за исключением особых случаев (например, при попадании оружия со свойством Оглушающий урон).

Диапазоны дистанции

GENESYS описывает расстояния и дистанции обобщёнными терминами. Вместо того чтобы фокусировать внимание игроков на поле с клетками, GENESYS отображает позиции, расстояния и дистанции более абстрактными методами, позволяя игрокам фокусироваться на событиях и приключениях.

Дистанция между двумя точками — людьми, предметами или противниками — может быть представлена одной из категорий. Эти диапазоны дистанции

используются при определении того, куда может достать атака дальнего боя, как далеко друг от друга находятся два существа, какие усилия нужно потратить, чтобы перейти из одного места в другое, и так далее. Чаще всего используются следующие дистанции: короткая, средняя, длинная и экстремальная. Другое относительное положение — вплотную — существует для обозначения персонажей, находящихся очень близко друг от друга.

Пять диапазонов дистанции

Для упрощения игры дистанции в GENESYS поделены на пять разных категорий, от вплотную до экстремальной. Как всегда, последнее слово в определении дистанции между атакующим и целью остаётся за ведущим.

При помощи статуса «вплотную» и остальных диапазонов дистанции ведущий может динамично придумывать и описывать сцены, не беспокоясь о точном значении этих дистанций. Расстояние в метрах не имеет никакого значения. Приоритет отдаётся приключению, создающему яркую картинку в умах игроков, в то время как ведущий может быстро выдавать игромеханическую информацию, необходимую игрокам для совершения действий и придумывания стратегий.

Вплотную

Для отражения ситуации, когда две или несколько целей держат друг друга в захвате или сражаются врукопашную, существует особая дистанция — вплотную. Два персонажа, находящиеся вплотную друг к другу, располагаются в непосредственной близости. Воин должен находиться вплотную к цели, чтобы попасть по ней мечом. Когда двое или несколько персонажей находятся вплотную друг к другу, это называется «схваткой».

Дистанция вплотную также используется для обозначения того, что существо находится достаточно близко к предмету, чтобы использовать его. Хакер должен находиться вплотную к терминалу безопасности, чтобы взламывать его. Пилот должен находиться вплотную к своему истребителю, чтобы сесть в кабину. Охотник должен находиться вплотную к дереву, если хочет спрятаться за ним при выслеживании добычи. Статус вплотную просто указывает

на то, что два объекта находятся достаточно близко друг от друга, чтобы они могли взаимодействовать.

Считайте дистанцию вплотную подкатегорией короткой дистанции. Очевидно, что кто-то может находиться чуть дальше, будучи при этом на короткой дистанции, и он ни с кем не будет находиться вплотную. Однако разница в расстоянии будет весьма небольшой. Таким образом, трата манёвра на то, чтобы стать с кем-то или чем-то вплотную, — это не просто физическое перемещение, но ещё и тщательный выбор маршрута, чтобы не получить случайный удар.

Короткая дистанция

Короткая дистанция указывает на то, что между целями несколько метров. Многие метательные и небольшое огнестрельное оружие наиболее эффективно именно на короткой дистанции. Два человека на короткой дистанции друг от друга могут разговаривать, не повышая голос. Перемещение в другое место в пределах короткой дистанции обычно совершается легко и требует только одного манёвра.

Средняя дистанция

Средняя дистанция может означать несколько десятков метров. На таком расстоянии эффективны некоторые надёжные пистолеты, но мало какое метательное оружие. Два человека на средней дистанции друг от друга должны говорить громко, чтобы слышать друг друга. Перемещение с короткой дистанции на среднюю требует небольших усилий и обычно совершается одним манёвром.

Длинная дистанция

Длинная дистанция превышает несколько десятков метров. На таком расстоянии из оружия можно применять винтовки, станковое оружие и оружие,



использующее навык Артиллерия. Два человека на длинной дистанции друг от друга должны громко кричать, чтобы слышать друг друга. Перемещение со средней дистанции на длинную требует двух манёвров, так как расстояние предстоит пройти большее, чем при перемещении между средней и короткой дистанцией. Это означает, что в большинстве случаев персонаж не может сменить дистанцию с короткой до длинной за один раунд, так как это потребует трёх манёвров (один для перемещения с короткой до средней дистанции плюс два для перемещения со средней до длинной).

ЭКСТРЕМАЛЬНАЯ ДИСТАНЦИЯ

Экстремальная дистанция — это наибольшая дистанция, на которой две цели могут взаимодействовать. Высокотехнологичное снайперское оружие и некоторые виды оружия, установленные на транспортные средства, могут действовать на такой дистанции. Два человека на экстремальной дистанции могут не услышать друг друга, даже если будут кричать изо всех сил. Перемещение между длинной и экстремальной дистанцией — это долгий и утомительный процесс, требующий двух манёвров. Это означает, что в большинстве случаев персонаж может переместиться с длинной до экстремальной дистанции за один раунд, но испытывает усталость или откажется из-за этого от действия.

ОТНОСИТЕЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ

Из-за повествовательного, абстрактного способа измерения расстояний и игроки, ведущий должны знать, как рассчитать положение между двумя и большим количеством целей. Когда сражение начинается, ведущий описывает всем игрокам, как их персонажи расположены относительно противников. После этого отслеживать расстояния до противников должны уже сами игроки.

Например, во время сражения в огромном ангаре ПИ попадают в засаду, устроенную четырьмя охранниками. Двое приближаются с одной стороны, и двое — с другой. Ведущий описывает, что обе пары охранников находятся на средней дистанции от персонажей. В свои ходы ПИ разделяются и нападают. Два ПИ направляются к одной группе охранников, становясь с ними на короткой дистанции, а другая группа идёт к другим охранникам. Обе группы персонажей теперь на короткой дистанции с выбранной группой охранников, но на средней дистанции от другой.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ БОЕВЫЕ МОДИФИКАТОРЫ

Предыдущий раздел описывал основы базовой боевой проверки. Однако сражение редко происходит в идеальных условиях. На боевую проверку может повлиять множество факторов, от эффектов окружающей среды до действий персонажей.

В этом разделе описаны именно такие модификаторы. Мы рассмотрим условные и ситуационные модификаторы. Затем, в следующем разделе, будут рассмотрены эффекты окружения, влияющие на боевые и небоевые сцены.

УСЛОВНЫЕ И СИТУАЦИОННЫЕ МОДИФИКАТОРЫ

Решения, принимаемые персонажами, могут влиять на боевые проверки самым разным образом, и в хорошую сторону, и в плохую. Эти решения зачастую приносят и дополнительные преимущества.

СОВЕРШЕНИЕ АТАК ДАЛЬНОГО БОЯ ПО ЦЕЛЯМ, НАХОДЯЩИМСЯ ВПЛОТНУЮ К ДРУГИМ СУЩЕСТВАМ

Персонаж может захотеть совершить атаку по цели, находящейся вплотную к другому персонажу. Если цель и персонаж, с которым цель находится вплотную,

являются противниками атакующего, атакующий может не беспокоиться о том, по кому он попадёт. Однако если один из этих персонажей является союзником, ситуация становится более напряжённой.

При совершении атаки по цели, находящейся вплотную с союзником, атакующий усиливает сложность проверки один раз (подробнее про усиление сложности написано на стр. 22). Кроме того, если проверка атакующего успешна, но создала как минимум один ✖, этот ✖ автоматически тратится, чтобы атакующий попал не по цели, а по одному из тех, кто находился вплотную к цели (на выбор ведущего).

СОВЕРШЕНИЕ АТАК ДАЛЬНОГО БОЯ, БУДУЧИ ВПЛОТНУЮ

Персонаж может захотеть совершить атаку дальнего боя несмотря на то, что он стоит вплотную к врагу. Это очень рискованный шаг, ведь персонажу сложно прицелиться, когда противник перед ним размахивает топором!

Все противники, находящиеся вплотную с персонажем, совершающим атаку дальнего боя (вне зависимости от того, кто является целью), могут добавить ■ к своей следующей проверке Грубой силы или Ближнего боя

ТАБЛИЦА I.6—4. МОДИФИКАТОРЫ ДАЛЬНОГО БОЯ

ВАРИАНТ СИТУАЦИИ	УВЕЛИЧЕНИЕ СЛОЖНОСТИ
Вплотную с противником, будучи вооружённым одноручным оружием дальнего боя (таким как пистолет или метательный нож).	+1 сложность (+♦)
Вплотную с противником, будучи вооружённым двуручным оружием дальнего боя (таким как винтовка или лук).	+2 сложности (+♦♦)
Вплотную с противником, будучи вооружённым тяжёлым оружием дальнего боя (таким как пушка или баллиста).	Не может совершать боевые проверки, находясь вплотную с противником.

против этого персонажа. Они автоматически теряют этот бонус, если они и персонаж перестают быть вплотную друг с другом.

Кроме того, сложность некоторых атак дальнего боя увеличивается, если атакующий находится вплотную к врагу, а другие становятся и вовсе невыполнимы. Смотрите подробности в **Таблице I.6—4. Модификаторы дальнего боя**. Обратите внимание, что эта таблица вводит различия на основе разных видов оружия, так как в базовых правилах есть только один боевой навык, позволяющий атаковать на расстоянии. Если в вашем игровом мире есть несколько таких боевых навыков (например, отдельные навыки для «лёгкого» и «тяжёлого» оружия дальнего боя), то модификаторы дальнего боя могут зависеть от навыков, а не от размера оружия. Соотношение боевых навыков с модификаторами должно быть интуитивно понятно.

АТАКА РАСПЛАСТАННЫХ ЦЕЛЕЙ И СОВЕРШЕНИЕ АТАК РАСПЛАСТАННЫМ

Персонаж, сбитый с ног, лежащий без сознания или добровольно распластавшийся, считается распластанным.

По распластанным персонажам проще попасть одними боевыми проверками, но сложнее попасть другими. Персонаж получает , когда атакует распластannую цель проверкой Ближнего боя (или любой другой боевой проверкой ближнего боя). Распластанный персонаж получает , когда совершает атаку ближнего боя из этого положения.

По распластанным персонажам сложнее попасть атаками дальнего боя, а сами они не получают штраф при совершении атак дальнего боя. Когда персонаж атакует распластannую цель атакой дальнего боя, он получает .

Некоторые атаки и виды оружия могут заставить персонажа распластаться. Это указывается в описании самого оружия, таланта или в разделе атаки существа. Распластаться можно в результате проваленной проверки Координации или активации свойства предмета.

СРАЖЕНИЕ С ДВУМЯ ОРУЖИЯМИ

Персонаж может держать пистолеты или одноручное оружие ближнего боя в каждой руке, увеличивая количество атак за счёт меткости.

При совершении атаки двумя оружиями персонаж должен применять оружие, которое может полноценно нести и использовать одной рукой. В целом это оружие для Дальнего боя (лёгкое оружие) (такое как пистолеты и гранаты), одноручное оружие Ближнего боя или для Грубой силы. Если непонятно, можно ли использовать оружие одной рукой, финальное решение остаётся за ведущим.

Для совершения атаки игрок совершает комбинированную проверку. Вначале игрок назначает одно оружие основным. При совершении комбинированной проверки персонаж атакует этим оружием. После этого игрок определяет, какой навык и какая характеристика будут использоваться при совершении атаки основным оружием и какие навык и характеристика будут использоваться для вторичного оружия. После этого он выбирает цель.

Для сбора набора костей игрок сравнивает навыки, используемые при совершении атаки обоими оружиями, а после сравнивает характеристики, используемые этими оружиями. После этого берётся навык, ранг у которого ниже, и характеристика, рейтинг у которой ниже, и собирается набор костей с этим навыком и этой характеристикой. Может случиться так, что ранги в навыках и рейтинги в характеристиках будут одинаковыми, и тогда можно использовать любой из двух. Если обе проверки используют один и тот же навык или характеристику, то просто применяйте его.

Затем сравниваются сложности двух боевых проверок для попадания в цель каждым из оружия и выбирается проверка, сложность которой выше. Затем сложность боевой проверки увеличивается на 1. После этого совершается сама проверка.

При успехе персонаж попадает основным оружием как обычно. Он может потратить   или , чтобы попасть ещё и вторичным оружием. Если персонаж попал обоими оружиями, он может потратить дополнительные  или , чтобы активировать свойства любого оружия. Каждое попадание наносит базовый урон этого оружия плюс по одной единице урона за каждый неотменённый успех.

БЕЗОРУЖНОЕ СРАЖЕНИЕ

Несомненно, большинство персонажей чувствует себя более уверенно, когда отправляется в сражение с хорошим стволом в руках, но бывает и так, что им приходится полагаться на свои кулаки, ноги и прочие конечности.

ТАБЛИЦА I.6—5. ИМПРОВИЗИРОВАННОЕ ОРУЖИЕ

РАЗМЕР	УРОН	КРИТ	ДИСТАНЦИЯ	НАГРУЗКА	ОСОБЕННОСТЬ	ПРИМЕРЫ
Маленькое	+1	5	Вплотную	1	—	Бутылка, камень размером с кулак
Среднее	+2	5	Вплотную	3	Громоздкое 2	Поднимаемый двумя руками камень, стул
Большое	+3	5	Вплотную	4	Громоздкое 4	Лопата, большая ветка дерева, стол, ящик

Обычно персонаж, сражающийся без оружия, использует навык Грубой силы. В отличие от других боевых навыков, Грубая сила используется независимо ни от какого оружия (хотя некоторые виды оружия можно использовать в сочетании с навыком Грубой силы).

Когда персонаж совершает боевую проверку без оружия, используя навык Грубой силы, базовый урон атаки будет равен рейтингу Силы, её дистанция — вплотную, у неё критическое значение 5 и свойство предмета Нокдаун. При совершении атаки с помощью навыка Грубой силы атакующий может решить, что будет наносить урон порогу усталости, а не порогу ран, но этот урон всё равно будет уменьшаться поглощением цели.

В отличие от других видов оружия, оружие для грубой силы усиливает эту базовую атаку. Оружие для грубой силы может увеличить урон атаки (как указано в описании **Грубой силы** на стр. 68) а также дать улучшенное критическое значение и дополнительные свойства предмета. При использовании оружия для грубой силы владелец может использовать его критическое значение вместо стандартного критического значения Грубой силы. Он также добавляет все дополнительные свойства предмета к свойствам, уже имеющимся у атаки Грубой силой. Если оружие даёт улучшенную версию существующего свойства, персонаж использует улучшенное свойство.

ИМПРОВИЗИРОВАННОЕ ОРУЖИЕ

Иногда у персонажа нет под рукой настоящего оружия, и тогда ему приходится выкручиваться с тем, что есть поблизости. Размахивание разбитой бутылкой, тяжёлым инструментом, большим камнем или веткой дерева — вот примеры использования импровизированного оружия.

Импровизированное оружие использует навык Ближнего боя, и, так же как при использовании настоящего оружия для ближнего боя, атакующий добавляет рейтинг Силы к наносимому урону. Так же как оружие со свойством Низкопробное, импровизированное оружие автоматически генерирует при всех проверках один . Импровизированное оружие причиняет урон в зависимости от своего размера и веса, как описано в Таблице I.6—5. Импровизированное оружие. Если

при броске атаки выпадает  или  , то импровизированное оружие ломается и становится бесполезным в следующих раундах. Большое импровизированное оружие следует использовать двумя руками, если у владельца фигура 1 или меньше.

РАЗНИЦА В РАЗМЕРАХ (ФИГУРЫ)

В целом, попадёт ли персонаж в цель, зависит от его навыков. Однако по некоторым целям попасть проще, чем по другим, причём обычно из-за размера. Размер (или фигура) важен в альтернативных правилах по транспорту (смотрите на стр. 220). Однако фигура может влиять на сложность атаки и в обычных сражениях.

Если персонаж совершает атаку по цели с фигурой на две или больше единицы крупнее его собственной, сложность проверки уменьшается на 1. Если персонаж совершает атаку по цели с фигурой на две или больше единицы мельче его собственного размера, сложность проверки увеличивается на 1.

В Таблице I.6—6. Фигуры и персонажи есть список примеров фигур, покрывающий размеры большинства существ, которые могут встретиться ПИ. Важно запомнить одну вещь: у большинства персонажей фигура 1.

ТАБЛИЦА I.6—6. ФИГУРЫ И ПЕРСОНАЖИ

ФИГУРА	ПРИМЕРЫ
0	Гномы, кошки, собаки.
1	Люди, дварфы, эльфы, мотоциклы и всё, что размером примерно с человека.
2	Большинство ездовых животных, медведи, тролли, автомобили, грузовики, гражданские самолёты с одним двигателем.
3	Дрейки, великаны, тягачи с прицепами, дирижабли, реактивные истребители, космические истребители.
4	Драконы, цепелины, трёхмачтовые парусные фрегаты, космические патрульные корабли.
5	Парусные линейные корабли, современные эсминцы, космические транспортники.
6	Современные крейсера, космические фрегаты.
7	Нефтяные танкеры, океанские линкоры, авианосцы, космические линкоры.
8+	Космические дредноуты, орбитальные оборонительные платформы.

ЭФФЕКТЫ ОКРУЖАЮЩЕЙ СРЕДЫ

Ваши персонажи в процессе приключений могут оказаться в самых разных видах окружения, от ледяных пустошей тундры до развалин в жарких джунглях и шумных улиц разросшихся городов. Персонажи могут ввязаться в драку в опасной или экзотической обстановке, от холодного вакуума космоса до адской жары вулканической планеты. В приведённых ниже разделах описаны правила, накладываемые таким окружением.

Плохая видимость (темнота, дым и заслоняющая местность)

Плохая видимость — это ситуация, в которой персонажу сложно что-либо разглядеть из-за эффектов окружающей среды, таких как темнота, дым, высокая трава или туман. Плохая видимость накладывает штрафы на атаки дальнего боя и проверки навыков, основанные на зрении, такие как большинство проверок Внимания. И наоборот, она может дать бонусы к проверкам других навыков, таких как Скрытность.

Точный размер бонусов и штрафов при необходимости может меняться ведущим. Однако в целом плохую видимость можно разделить на несколько уровней. Смотрите в **Таблице 1.6–7. Плохая видимость** примеры разных уровней. В любом случае плохая видимость добавляет некоторое количество ■ ко всем боевым проверкам дальнего боя и к проверкам Бдительности и Внимания против целей в условиях плохой видимости. Она также добавляет некоторое количество ■ ко всем проверкам Скрытности персонажа в условиях плохой видимости. Эти бонусы и штрафы могут быть добавлены и к другим проверкам, если ведущий сочтёт их уместными.

УКРЫТИЕ

Когда начинается стрельба, большинство персонажей ищет укрытие. Для упрощения, если персонаж находится за каким-то укрытием (например, скалой, ящиком, стеной или транспортным средством), оно даёт ему дальнюю защиту 1 и добавляет ■ к некоторым проверкам навыков, таких как Внимание. Одной ■ в большинстве ситуаций достаточно, но ведущий может добавить дополнительную, если цель укрыта очень хорошо, например находится в окопе, блокгаузе, бункере или другом специально подготовленном месте. Аналогично можно увеличить и дальнюю защиту.

ПЕРЕСЕЧЁННАЯ И НЕПРОХОДИМАЯ МЕСТНОСТЬ

Пересечённая местность — это общий термин для описания местности, по которой или сквозь которую сложно перемещаться. Это может быть тесный

ТАБЛИЦА 1.6–7. ПЛОХАЯ ВИДИМОСТЬ

ДОБАВЛЯЕМЫЕ КОСТИ	ПРИМЕРЫ
+1	Дымка, тень, трава по пояс.
+2	Туман, темнота раннего утра или позднего вечера, заросли, трава по плечи.
+3	Густой туман, плотный удушающий дым, ночная тьма, дремучие заросли, укрывающие с головой, густая трава.

коридор, скользкий лёд, густой подлесок, рыхлый гравий, зыбучий песок или вода по пояс (а также многочисленные другие обстоятельства). Персонажи, входящие в пересечённую местность или перемещающиеся по ней, должны совершать вдвое больше манёвров, чтобы перемещаться на то же расстояние, что и по обычной местности.

По непроходимой местности просто невозможно перемещаться при помощи манёвров. Сюда входят отвесные утёсы, стены, которые нельзя перепрыгнуть, и глубокие ямы. Непроходимая местность не всегда является непреодолимым препятствием, это помеха, обойти которую можно при помощи особых навыков. В зависимости от вида непроходимой местности и имеющихся ресурсов, ведущий может позволить персонажу преодолеть непроходимую местность с использованием навыка, вероятнее всего Атлетики или Координации (смотрите в **Главе 3. Навыки** на стр. 52). Во время сцены это означает, что персонаж должен потратить как минимум одно действие (и, возможно, отказаться от одного или нескольких манёвров) для преодоления местности.

ПРЯЖЕНИЕ

Если ваша игра проходит в футуристическом мире, персонажи могут оказаться вдали от источников искусственной гравитации, в открытом космосе или на поверхности гигантской планеты, размазывающей их силой притяжения.

Обычное притяжение подразумевается по умолчанию и не влияет ни на какие проверки навыков, атаки и тому подобное. Но иногда персонажи оказываются в окружении с необычной силой тяжести: корабль с искусственной гравитацией, которая вышла из строя (или, в зависимости от игрового мира, на корабле может и вовсе не быть искусственной гравитации) или персонажи могут оказаться на большой планете с огромной силой притяжения.

Сила притяжения, превышающая обычную, добавляет до ■■■ ко всем проверкам навыков, основанных

на Силе (за исключением проверок Стойкости) и Координации, в зависимости от того, насколько сильно это притяжение. Сила притяжения меньше обычной добавляет до    ко всем проверкам навыков, основанных на Силе (за исключением проверок Стойкости), и Координации, в зависимости от того, насколько слабо это притяжение.

Невесомость, с другой стороны, не добавляет к проверкам навыков ни  , ни  , потому что перемещение при нулевой гравитации полностью отличается от перемещения в поле тяготения. При отсутствии притяжения персонажи могут перемещаться в трёх измерениях, но всё перемещение считается происходящим по пересечённой местности из-за того, что им постоянно нужно за что-то держаться, рассчитывать углы и так далее.

Порог нагрузки персонажа при изменении силы притяжения не меняется, и предметы сохраняют свой показатель нагрузки. Происходит это из-за того, что вес предмета меняется, а вот размеры и масса (а потому и инерция) — нет. Эта досадная деталь может заставить врасплох незадачливого космонавта, который попытается сдвинуть что-то большое и тяжёлое при нулевой гравитации.

Вода и плавание

Большие водоёмы, такие как озёра, реки, океаны и болота, встречаются довольно часто, и иногда персонажам нужно их пересечь. К счастью, многие умеют плавать, а некоторые делают это лучше, чем другие! Если не сказано иное, то вода для всех персонажей считается пересечённой местностью. Ведущий также может решить, что по некоторым водоёмам, таким как реки с быстрым течением или океаны в шторм, перемещаться так трудно, что для плавания требуется успешная проверка Атлетики. В этом случае для того, чтобы проплыть из одного места в другое, требуется как минимум одно действие и подходящее количество манёвров.

Если персонаж полностью погружён в воду, он может задержать дыхание на количество раундов, равное его Силе. Когда пройдёт это число раундов, персонаж начинает тонуть и считается задыхающимся (смотрите **Удушье** на стр. 112) во всех последующих раундах, пока не вынырнет на поверхность или не найдёт другой источник воздуха.

Вакуум

Для космонавтов вакуум — это очень знакомая и невероятно опасная окружающая среда, находящаяся сразу за крепким корпусом их корабля. Вакуум — это не только отсутствие пригодного для дыхания воздуха; отсутствие давления и экстремально высокая или низкая температура могут разорвать сосуды, вскипятить кровь и заморозить или разорвать тонкие мембраны.

Находясь в вакууме без защитного снаряжения, персонаж может задержать дыхание на количество раундов, равное рейтингу его Силы. Когда пройдёт это число раундов, персонаж начинает задыхаться (смотрите **Удушье** на стр. 112). Кроме того, в каждом раунде, в котором персонаж находится в вакууме, он также получает 3 раны. Когда персонаж превысит свой порог ран, он становится выведенным из строя и получает одну критическую травму как обычно плюс одну дополнительную критическую травму в каждом дополнительном раунде, в котором он находится в вакууме (а это практически гарантированная быстрая смерть). Всё это идёт в дополнение к критическим травмам от удушья.

Огонь, кислота и агрессивная среда

В сущности, эффекты огня, кислоты и агрессивной среды подчиняются одним и тем же правилам. Если персонаж подвергается воздействию огня, кислоты или агрессивной среды, ведущий определяет, насколько опасна ситуация, и назначает рейтинг. Обычно рейтинг измеряется числом от 1 до 10, хотя могут быть и более высокие значения. Низкий рейтинг обычно означает небольшой огонь или незначительно едкую жидкость или атмосферу. Чем выше рейтинг, тем жарче пламя и более едкие свойства у атмосферы. Смотрите примеры разных рейтингов в **Таблице 1.6–8. Огонь, кислота и агрессивная среда**.

В каждом раунде в начале своего хода персонаж, подвергающийся одной из этих опасностей, получает количество ран, равное рейтингу этой опасности. Этот урон наносится до тех пор, пока персонаж не перестанет подвергаться воздействию указанной опасности. Ведущий может решить, что некоторые виды агрессивной среды не наносят урон, если ими не дышать. В таких случаях персонаж может задержать дыхание на количество раундов, равное рейтингу его Силы, после чего будет вынужден дышать и получать урон.

ТАБЛИЦА 1.6–8. ОГОНЬ, КИСЛОТА И АГРЕССИВНАЯ СРЕДА

РЕЙТИНГ	ПРИМЕРЫ
1–2	Костёр, умеренно едкие вещества, такие как концентрированные промышленные очистители, воздух, наполненный пеплом и дымом от сильного пожара.
3–5	Горючие жидкости и огнемёты, опасные субстанции, такие как промышленные кислоты, воздух с утечкой химикатов.
6–9	Сварочная горелка, оружейные кислоты, атмосфера со значительным содержанием опасных газов, таких как аммиак или хлор.
10+	Лава, домна, атмосфера, состоящая из непригодных для дыхания и опасных газов, например смесь аммиака и метана с кислотными парами.

Ведущий сам решает, как долго персонаж получает урон от этих источников. Кислоты обычно нейтрализуются сами по себе через определённый период времени (за несколько раундов, несколько минут или даже несколько часов). Огонь горит до тех пор, пока есть топливо, что может как закончиться быстро, так и нет. Агрессивная среда обычно наносит урон всё время, пока персонаж подвергается её воздействию.

Тушение огня/нейтрализация кислоты. Жертва может прекратить урон, вызванный огнём, катаясь по земле и совершив проверку Координации. Это **обычная** (◆◆) **проверка**, если совершается на твёрдой поверхности, такой как палуба космического корабля, или **лёгкая** (◆) **проверка**, если совершается на траве или мягкой поверхности. Прыжок в воду мгновенно прекратит урон. В случае с кислотой ведущий решает, поможет ли такая же процедура прекратить урон, или персонажу вместо этого нужно как-то нейтрализовать субстанцию. Единственный способ прекратить урон от агрессивной среды — покинуть её.

УДУШЕНИЕ

Задыхающийся персонаж получает 3 усталости каждый раунд в начале своего хода, пока не перестанет задышаться (что именно для этого нужно сделать — зависит от обстоятельств, приведших к удушению, но обычно это возвращение в пригодную для дыхания атмосферу или устранение того, что не давало дышать). После того как персонаж превысил порог усталости, он становится выведенным из строя. Кроме того, в начале каждого своего последующего

ТАБЛИЦА I.6—9. УРОН ОТ ПАДЕНИЯ

ДИСТАНЦИЯ	УРОН	УСТАЛОСТЬ
Короткая	10	10
Средняя	30	20
Длинная	Количество ран, равное порогу ран + 1, и критическая травма с +50.	30
Экстремальная	Количество ран, равное порогу ран + 1, и критическая травма с +75 (или смерть, на усмотрение ведущего).	40

хода, если персонаж продолжает задышаться, он получает одну критическую травму. Это продолжается до тех пор, пока персонаж не перестанет задышаться или не умрёт.

ПАДЕНИЕ

Гравитация убивает. Если персонаж упадёт с большой высоты, ведущий должен определить расстояние между местом, с которого персонаж упал, до точки, в которой он приземлится, и назначить наиболее подходящий диапазон дистанции. После он сверяется с **Таблицей I.6—9. Урон от падения**, чтобы определить получаемый урон. Этот урон уменьшается за счёт поглощения, а вот усталость — нет.

Персонаж может уменьшить получаемый от падения урон, совершив **обычную** (◆◆) **проверку Атлетики** или **Координации**. Каждый ★ уменьшает получаемый урон на 1, а каждое ▲ уменьшает получаемую усталость на 1. ☼ может, на усмотрение ведущего, уменьшить расстояние падения на один диапазон дистанции, как если бы персонаж схватился за выступ или как-то иначе задержал своё падение.

Раны, усталость и состояние здоровья

Персонажи в быстрой, заполненной событиями игре GENESYS наверняка окажутся в гуще событий и получат несколько порезов и синяков. Здоровье персонажа отслеживается в двух отдельных, но похожих системах: усталость и раны.

Раны и порог ран

Многочисленные предметы и действия могут причинять физический урон: пули, когти озлобленного медведя, осколочные гранаты, падение и так далее. Урон физическому телу персонажа отслеживается в ранах. Каждая единица урона наносит персонажу 1 рану. Персонаж может выдержать определённое количество ран, после чего станет выведенным из строя. Это и есть его порог ран.

ПРЕВЫШЕНИЕ ПОРОГА РАН

Когда ПИ накапливает столько ран, что они превышают его порог ран, то он становится выведенным из строя, пока количество его ран не уменьшится и не перестанет превышать его порог ран (чаще всего это происходит после лечения). Персонаж также мгновенно получает одну критическую травму. В редких и чрезвычайных ситуациях это может вызвать даже смерть ПИ.

Когда персонажи ведущего и существа накапливают количество ран, превышающее их порог ран, они терпят поражение (если только это не сильные соперники, такие как главари). Поражение от превышения порога ран обычно означает смерть, но всё равно финальное слово остаётся за ведущим. Ведущий может

решить, что враг потерял сознание, получил травму, с которой не может дальше сражаться, или подвергся последствиям, нужным ведущему для продолжения повествования. Из-за того, что ПВ, не являющиеся главарями, не отслеживают усталость отдельно, а применяют урон усталостью как раны, то произошедшее с ними после поражения может также зависеть от того, какой урон им нанесли, обычный или усталостью.

Игрок должен отмечать, сколько ран сверх порога ран получает его персонаж, и следить, чтобы это количество не превышало удвоенного значения порога ран. Персонаж должен вылечить раны, уменьшив их число ниже порога ран, чтобы перестать быть выведенным из строя.

Усталость и порог усталости

Раны и критические травмы символизируют только опасный для жизни урон, но персонажу могут причинять вред и другие эффекты и факторы. Их совокупность называется усталостью.

Любой эффект, вредящий персонажу, но не причиняющий ему физических травм и ран, считается усталостью. Многочасовые блуждания по раскалённой пустыне, лёгкий удар током от проводов, поездка в подпрыгивающем на кочках ящике — всё это разные виды усталости. Оружие со свойством Оглушающий урон или Оглушение и прочие эффекты, вредящие персонажу или осложняющие ему жизнь, тоже причиняют усталость.

Кроме того, усталость создают эффекты, вызывающие напряжение, страх, беспокойство или сумятицу. Потеря самообладания во время бомбардировки,

получение нагоняя от вышестоящего офицера, приход в сознание с пониманием, что тебя поймали работаровцы, или высадка вооружённых таможенников на твой корабль с контрабандой — всё это может причинять персонажу усталость.

Усталость может медленно накапливаться как эффект окружения или приходиться большими порциями, когда ПИ попадает под действие эффекта, который хоть и не наносит урон, но всё равно воздействует на него.

Персонаж также может добровольно получить усталость для срабатывания особых эффектов. Чаще всего это происходит при получении 2 усталости для совершения дополнительного манёвра в свой ход.

Некоторые таланты могут требовать, чтобы для их активации персонаж получил 1 или больше усталости.

Превышение порога усталости

Когда ПИ накапливает столько усталости, что она превышает его порог усталости, то он становится выведенным из строя, пока количество его усталости не уменьшится и не перестанет превышать его порог усталости. Скорее всего, он будет лишён сознания, но может также быть потрясён или в замешательстве, потеряв возможность осознавать своё окружение и взаимодействовать с ним.

Когда усталость получают персонажи ведущего и существа, они как правило считают усталость как обычные раны и вычитают их из порога ран (если только это не главари, которые отслеживают усталость отдельно).

Состояние здоровья

Персонажи игроков во время приключений могут иметь разное состояние здоровья. Состояние здоровья — это общее представление о самочувствии персонажа.

Персонаж **здоров** и действует с максимальной эффективностью, если у него нет ран и критических травм.

Персонаж **ранен**, если у него есть некоторое количество ран, число которых меньше порога ран. В этом состоянии у него есть несколько порезов, синяков и царапин. Однако у него нет необратимых повреждений. Он побит, но всё ещё крепок и силён.

Персонаж **критически травмирован**, если у него есть некоторое количество критических травм, вне

зависимости от количества у него ран. Критические травмы — это настоящие травмы, оказывающие негативные эффекты. Персонаж может быть одновременно ранен и критически травмирован.

Персонаж **выведен из строя**, когда количество ран у него превышает порог ран или количество усталости превышает порог усталости. Выведение из строя означает, что персонаж лишён сознания и больше не может совершать действия, пока число ран и усталости не перестанут превышать порог ран и порог усталости соответственно.

Из-за того, что превышение порога ран вызывает критическую травму, скорее всего, выведенный из строя персонаж будет также критически травмирован.

КРИТИЧЕСКИЕ ТРАВМЫ

Самый опасный вред исходит от критических травм. Критические травмы чаще всего возникают в результате атак в бою, но персонаж может получить их также из-за превышения порога ран или других обстоятельств. Каждый раз, когда персонаж получает критическую травму, игрок бросает d100 по **Таблице 1.6–10. Результат критической травмы** со страницы 115, чтобы определить тяжесть травмы и её эффект.

Эффекты некоторых травм могут действовать на персонажа ограниченное количество времени. Другие травмы более опасны и символизируют долгосрочные ослабления или повреждения. Критическая травма остаётся с персонажем до тех пор, пока не будет должным образом вылечена.

Даже если кратковременный эффект критической травмы прошёл, статус наличия критической травмы сохраняется. Каждая критическая травма, имеющаяся у персонажа, добавляет 10 к последующим броскам критических травм. В сущности, критические травмы накапливаются, и если их не лечить, несколько незначительных критических травм могут привести к ужасным последствиям.

Урон усталостью и критические травмы

Хоть это и не всегда очевидно, некоторые атаки, причиняющие урон усталостью (в частности, от оружия со свойством Оглушающий урон), тоже могут причинять критические травмы. Хоть это и может казаться странным, в этом есть смысл. Когда персонаж игрока причиняет критическую травму противнику, которого можно вывести из строя одной критической травмой (например, приспешнику), то противник просто становится вышедшим из строя, так как теряет сознание. Если ПИ или ПВ-главарь получает критическую травму от оружия, причиняющего урон усталостью, результат может быть любым, от неблагоприятного долгосрочного эффекта от оружия до косвенных травм от усталости (например, персонаж мог лишиться равновесия и расколоть себе череп от удара о землю). Конечно, критические травмы могут создавать и игроки, и ведущий, так что обе стороны могут всегда решить, что критическая травма в данном случае выглядит абсурдно, и тогда она не причиняется.

ДРУГИЕ ДЛИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ СОСТОЯНИЯ

Персонажи могут быть не только ранеными или выведенными из строя, но могут страдать и от других длительных эффектов состояния. Эти эффекты способны менять то, что персонаж может делать во время сцены, и могут быть очень опасными.

Соответственно, способность подвергать других действию таких эффектов считается очень мощной.

В ЗАМЕШАТЕЛЬСТВЕ

Персонаж в замешательстве не может совершать действия (в том числе превращать действия в манёвры). Большинство эффектов замешательства имеет установленную длительность. Если длительность не указана, то замешательство длится до конца следующего хода этого персонажа. Если персонаж несколько раз получает это состояние, то каждое замешательство увеличивает суммарную длительность замешательства на свою длительность, но не может увеличить длительность больше, чем идёт текущая сцена.

ОБЕЗДВИЖЕННЫЙ

Обездвиженный персонаж не может совершать манёвры (включая манёвры, получаемые за счёт усталости и траты А). Большинство обездвиживающих

эффектов имеет установленную длительность. Если длительность не указана, то обездвиживание длится до конца следующего хода этого персонажа. Если персонаж становится обездвиженным несколько раз, то каждая обездвиженность увеличивает суммарную длительность обездвиженности на свою длительность, но не может увеличить длительность больше, чем идёт текущая сцена.

ДЕЗОРИЕНТИРОВАННЫЙ

Дезориентированный персонаж добавляет ■ ко всем совершаемым проверкам. Большинство дезориентирующих эффектов имеет установленную длительность. Если длительность не указана, то дезориентация длится до конца следующего хода этого персонажа. Если персонаж становится дезориентированным несколько раз, то каждая дезориентация увеличивает суммарную длительность дезориентации на свою длительность, но не может увеличить длительность больше, чем идёт текущая сцена.

СМЕРТЬ

Иногда персонажи умирают. Они могут встретить свою неизбежную судьбу и погибнуть.

ТАБЛИЦА I.6—10. РЕЗУЛЬТАТ КРИТИЧЕСКОЙ ТРАВМЫ

D100	ТЯЖЕСТЬ	РЕЗУЛЬТАТ
01–05	Лёгкая (◆)	Небольшая царапина. Цель получает 1 усталость.
06–10	Лёгкая (◆)	Замедление. Цель в своём следующем ходу может действовать только в последней ячейке инициативы союзников.
11–15	Лёгкая (◆)	Внезапный толчок. Цель роняет то, что держала в руке.
16–20	Лёгкая (◆)	Отвлечение. Цель в своём следующем ходу не получает свободный манёвр.
21–25	Лёгкая (◆)	Потеря равновесия. Добавьте ■ к следующей проверке навыка цели.
26–30	Лёгкая (◆)	Удручающая рана. Переместите одно очко сюжета из набора игроков в набор ведущего (наоборот, если травму получает ПВ).
31–35	Лёгкая (◆)	Остолбенение. Цель в замешательстве до конца своего следующего хода.
36–40	Лёгкая (◆)	Резкий удар. Увеличьте сложность следующей проверки цели на 1.
41–45	Обычная (◆◆)	Сбивание с ног. Цель расплывается и получает 1 усталость.
46–50	Обычная (◆◆)	Звон в ушах. Цель увеличивает сложность всех проверок Интеллекта и Смекалки на 1, пока эта критическая травма не будет вылечена.
51–55	Обычная (◆◆)	Страшная рана. Цель увеличивает сложность всех проверок Харизмы и Воли на 1, пока эта критическая травма не будет вылечена.
56–60	Обычная (◆◆)	Мучительная рана. Цель увеличивает сложность всех проверок Силы и Ловкости на 1, пока эта критическая травма не будет вылечена.
61–65	Обычная (◆◆)	Лёгкое потрясение. Цель дезориентирована, пока эта критическая травма не будет вылечена.
66–70	Обычная (◆◆)	В растерянных чувствах. Цель убирает все ■ из проверок навыков, пока эта критическая травма не будет вылечена.
71–75	Обычная (◆◆)	Хромота. Цель теряет все свободные манёвры, пока эта критическая травма не будет вылечена.
76–80	Обычная (◆◆)	Подавленность. Цель открывается, и атакующий может немедленно совершить по ней ещё одну атаку свободным действием, используя тот же самый набор костей, что и при исходной атаке.
81–85	Обычная (◆◆)	Изнурение. Цель не может добровольно получать усталость для активации способностей и получения дополнительных манёвров, пока эта критическая травма не будет вылечена.
86–90	Обычная (◆◆)	Срыв планов. Увеличивайте сложность всех проверок навыков на 1, пока эта критическая травма не будет вылечена.
91–95	Сложная (◆◆◆)	На грани. Цель получает 2 усталости каждый раз, когда совершает действие, пока эта критическая травма не будет вылечена.
96–100	Сложная (◆◆◆)	Калека. Одна из конечностей цели (на выбор ведущего) становится повреждённой, пока эта критическая травма не будет вылечена. Увеличьте сложность всех проверок, требующих использование этой конечности, на 1.
101–105	Сложная (◆◆◆)	Уродство. Одна из конечностей цели (на выбор ведущего) навсегда теряется. Пока цель не изготовит кибернетическую замену или протез, она не может совершать действия, требующие использования этой конечности. Все остальные действия получают ■, пока эта критическая травма не будет вылечена.
106–110	Сложная (◆◆◆)	Ужасная травма. Бросьте 1d10 для определения того, какая характеристика цели будет затронута: 1–3 для Силы, 4–6 для Ловкости, 7 для Интеллекта, 8 для Смекалки, 9 для Харизмы, 10 для Воли. Пока эта критическая травма не будет вылечена, считайте затронутую характеристику уменьшенной на 1.
111–115	Сложная (◆◆◆)	Временная недееспособность. Цель становится обездвиженной, пока эта критическая травма не будет вылечена.
116–120	Сложная (◆◆◆)	Слепота. Цель ничего не видит. Усильте дважды сложность всех проверок и усильте трижды сложность проверок Внимания и Бдительности, пока эта критическая травма не будет вылечена.
121–125	Сложная (◆◆◆)	Лишение чувств. Цель в замешательстве, пока эта критическая травма не будет вылечена.
126–130	Пугающая (◆◆◆◆)	Чудовищная травма. Бросьте 1d10 для определения того, какая характеристика цели будет затронута: 1–3 для Силы, 4–6 для Ловкости, 7 для Интеллекта, 8 для Смекалки, 9 для Харизмы, 10 для Воли. Эта характеристика навсегда уменьшается на 1, но не ниже 1.
131–140	Пугающая (◆◆◆◆)	Кровотечение. Пока эта критическая травма не будет вылечена, цель каждый раунд в начале своего хода получает 1 рану и 1 усталость. За каждые 5 ран, полученных свыше порога ран, цель получает одну дополнительную критическую травму. Совершите броски, получите выпавшие травмы (если будет выпадать этот результат, перебрасывайте его).
141–150	Пугающая (◆◆◆◆)	Конец близок. Цель умирает после последней ячейки инициативы следующего раунда, если эта критическая травма не будет вылечена.
151+	—	Смерть. Абсолютная, окончательная смерть.

Если у персонажа выпадает (например, в результате многочисленных действующих критических травм) результат 151 и больше по **Таблице 1.6–10. Результат критической травмы**, то он умирает (вероятность умереть есть также при результате 141 и более). Мёртвого персонажа нельзя вернуть к жизни. Точно так же уничтоженного робота или андроида нельзя

восстановить — их центральный процессор безвозвратно разрушен. В любом случае игрок должен двигаться дальше и создать нового персонажа для продолжения приключения.

Подробности о смерти персонажей игроков смотрите в **Главе 8. Ведущий** на странице 125.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ И ЛЕЧЕНИЕ

Персонажи могут страдать от разных недугов и видов урона, но, к счастью, существует несколько способов восстановления. Восстановление может различаться по затрачиваемому времени и эффективности в зависимости от ресурсов персонажей и их опыта. При наличии правильных ресурсов и достаточном времени персонажи могут восстановиться практически после любой сцены.

ЛЕЧЕНИЕ РАН

Персонаж может лечить раны несколькими способами. Некоторым достаточно естественного, хоть и медленного, лечения, другим требуется доступ к высокотехнологичному медицинскому оборудованию.

ЕСТЕСТВЕННЫЙ ОТДЫХ

За каждую целую ночь отдыха персонаж вылечивает одну рану, вне зависимости от текущего состояния здоровья персонажа. В конце каждой целой недели отдыха персонаж может попытаться совершить проверку Стойкости, чтобы вылечить одну критическую травму. Сложность такая же, как тяжесть критической травмы (смотрите в **Таблице 1.6–10. Результат критической травмы** на стр. 115). При успехе персонаж устраняет эту критическую травму. При провале критическая травма остаётся, но вылечивается одна рана. Результат ❸ означает, что персонаж может вылечить одну дополнительную критическую травму.

ТАБЛИЦА 1.6–11. СЛОЖНОСТЬ ПРОВЕРКИ МЕДИЦИНЫ

СОСТОЯНИЕ ЗДОРОВЬЯ	СЛОЖНОСТЬ
Число ран не превышает половину порога ран	Лёгкая (♦)
Число ран превышает половину порога ран	Обычная (♦♦)
Число ран превышает порог ран	Сложная (♦♦♦)
Критическая травма	Тяжесть критической травмы

МЕДИЦИНСКИЙ УХОД

Персонаж может совершить проверку Медицины, чтобы помочь другому персонажу залечить раны. Каждый персонаж может стать целью только одной проверки за каждую сцену, поскольку возможности первой помощи ограничены.

Сложность проверки зависит от текущего состояния здоровья цели (смотрите в **Таблице 1.6–11. Сложность проверки Медицины**). При успехе цель вылечивает число ран, равное количеству ✨ в результате проверки Медицины, и вылечивает усталость, равную количеству А.

Персонаж может также попытаться помочь кому-то излечить критическую травму, совершая проверку Медицины со сложностью, равной тяжести этой травмы (смотрите в **Таблице 1.6–10. Результат критической травмы**). Персонаж может совершать по одной проверке Медицины в неделю для каждой критической травмы.

Персонаж может попытаться самостоятельно вылечить проверкой Медицины свои раны или критические травмы, но это увеличивает сложность проверки Медицины на 2. Кроме того, совершение проверки Медицины, не имея медицинского снаряжения (такого как аптечка первой помощи или инструменты врача), увеличивает сложность проверки на 1.

БОЛЕУТОЛЯЮЩЕЕ

Болеутоляющее — это общий термин для расходимых предметов, которые позволяют автоматическое лечение (смотрите на стр. 94). Вне зависимости от игрового мира и своего названия, все они действуют одинаково.

Первое болеутоляющее, применённое к персонажу, автоматически вылечивает 5 ран. Второе болеутоляющее вылечивает лишь 4 раны, третье — 3 раны и так далее. Шестое болеутоляющее не оказывает эффекта (считается, что цель перенасыщается лекарствами, лечащей магией или чем угодно, оказывающим лечебный эффект).

Тот, кто хочет дать болеутоляющее другому персонажу, должен находиться вплотную к цели и потратить на это один манёвр. Это также означает, что персонаж со свободной рукой может принять болеутоляющее сам, потратив манёвр.

Болеутоляющее (какую бы форму оно ни приняло) не может лечить критические травмы.

ЛЕЧЕНИЕ УСТАЛОСТИ

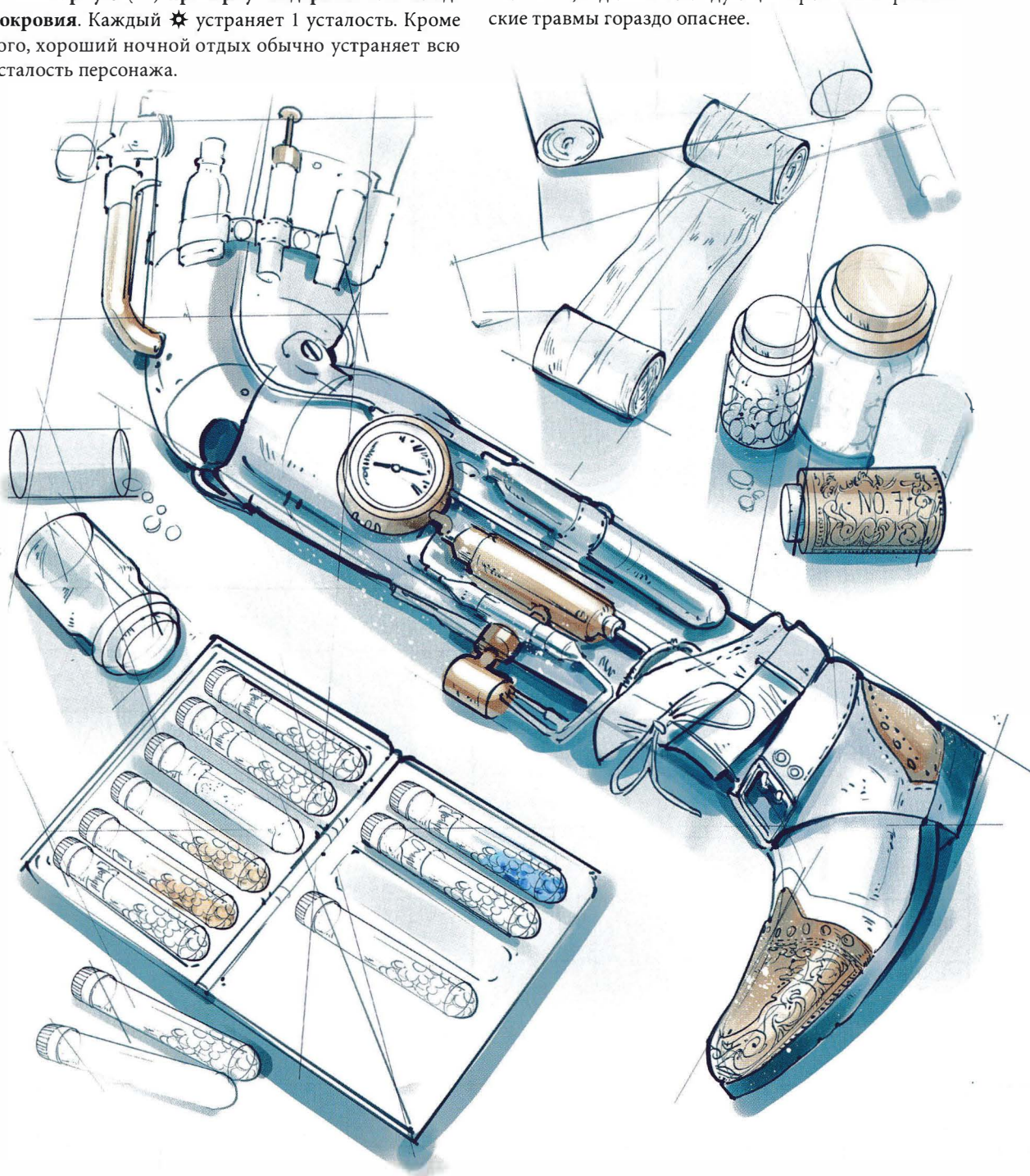
К счастью, от усталости довольно легко избавиться. Персонаж игрока может вылечить усталость, переведя дух, поев хорошей пищи или потратив время на отдых с друзьями.

В конце сцены каждый игрок может совершить элементарную (—) проверку **Выдержки** или **Хладнокровия**. Каждый ★ устраняет 1 усталость. Кроме того, хороший ночной отдых обычно устраняет всю усталость персонажа.

ЛЕЧЕНИЕ КРИТИЧЕСКИХ ТРАВМ

Поскольку наличие критических травм делает последующие травмы опаснее, их следует лечить как можно скорее и с максимальной эффективностью. У критических травм есть разная степень тяжести, которая указывает на сложность проверок Медицины, необходимых для устранения этой травмы.

Стоит отметить, что, даже если эффект от критической травмы прошёл, сама травма остаётся, пока не будет вылечена. Например, при результате броска на критическую травму 23, означающем потерю равновесия, персонаж добавляет ■ к своей следующей проверке навыка. Но даже после этого применения эффекта травма всё равно остаётся, пока не будет вылечена, и делает последующие броски на критические травмы гораздо опаснее.



ГЛАВА 7. СОЦИАЛЬНЫЕ СЦЕНЫ

Правила для боевых сцен мы рассмотрели в предыдущей главе. Но кроме боевых сцен, в ролевых играх также встречаются социальные сцены. Поэтому в этой главе мы рассмотрим, что такое социальные сцены и правила для них.

ЧТО ТАКОЕ СОЦИАЛЬНАЯ СЦЕНА?

В отличие от боевых сцен, которые описаны довольно подробно, социальные сцены не так однозначны. Основная причина этого в том, что социальная сцена использует повествовательный процесс, в то время как боевая сцена использует структурированный процесс. Со структурированными правилами всё понятно — ваш персонаж совершает проверку инициативы и входит в бой, а если все противники мертвы или побеждены, вы перестаёте следовать чёткой структуре боя. Поэтому так легко определить, когда происходит боевая сцена. Социальные сцены не обладают такими явными границами.

В нашем случае социальная сцена в первую очередь сосредоточена на беседе или диалоге вашего отряда персонажей с персонажами ведущего. В такой сцене ПИ чаще сосредоточены на достижении каких-либо целей, в то время как ПВ прямо или косвенно мешают им.

Примером социальной сцены может быть попытка вашего персонажа сбить цену на автомобиль, в то время как продавец (ПВ) пытается выбить из вас максимально возможную цену. В другой социальной сцене ваши персонажи могут пытаться убедить банду наёмников предать своего нанимателя. Наёмники (ПВ) не готовы это сделать, и, возможно, их придётся убедить. Третьей социальной сценой может быть попытка ваших персонажей обаять мэра городка. Какой бы ни была цель ПИ, возможно, мэр находится в оппозиции к ним, и его нейтральное мнение должно измениться на благоприятное.

Это общий взгляд на социальные сцены. А теперь давайте рассмотрим некоторые детали.

ПОВЕСТОВАТЕЛЬНЫЙ ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Мы уже обсуждали разницу между повествовательным и структурированным процессами на странице 95 в **Главе 6. Боевые сцены**. В ней мы в основном говорили о структурированном игровом процессе. В этой главе мы, наоборот,

сосредоточимся на повествовательном процессе, в частности на его использовании в социальных сценах.

Повествовательный процесс не делится на раунды или ходы, в которых каждый ваш персонаж ограничен набором действий и манёвров. Вместо этого игровой процесс протекает в виде истории, то есть персонажи игроков, как и персонажи ведущего, действуют тогда, когда это имеет смысл в рамках текущего сюжета.

Если коротко, то повествовательный игровой процесс более гибкий и именно поэтому используется большую часть времени. Тем не менее один структурный элемент есть и в повествовательном, и в структурном игровом процессе, и заключается он в том, что процесс по-прежнему разбивается на сцены.

Как и в фильме, сцены выступают полезными организационными блоками, перерывы между которыми позволяют сделать паузу между активными действиями. Именно поэтому мы и включили их в игру. Многие способности персонажей могут быть использованы лишь «один раз за сцену», означая, что, как только одна сцена закончилась и началась другая, ваш персонаж получает возможность использовать эту способность повторно. Также персонажи получают возможность вылечить усталость (смотрите на стр. 117) в конце любой сцены, а не только боевой. Поэтому, когда сцена заканчивается, важно убедиться, что ваши персонажи не потеряли сознание от накопленной усталости.

Вот несколько коротких предположений, когда одна сцена может закончиться, а другая — начаться.

- Когда отряд покидает определённое место. Путешествие — это всегда хорошая пауза в повествовании.
- Когда повествование перескакивает вперёд (или назад) во времени. Многие игры не следуют прямой хронологии, и мы выяснили, что ведущие довольно часто произносят: «Хорошо, кто-нибудь ещё хочет что-либо сделать своим персонажем? Если нет, то давайте устремимся вперёд и узнаем, что случилось дальше».
- Когда группа закончила взаимодействовать с персонажем ведущего или группой ПВ.

СТРУКТУРА СОЦИАЛЬНОЙ СЦЕНЫ

Этот раздел мы посвятим тому, как организовать социальную сцену, и тому, каким правилам стоит следовать, чтобы запустить её.

Так как социальная сцена использует повествовательный игровой процесс, а не структурированный, она не так ограничена, как боевая. Если вы — ведущий, то для вас это хорошо, потому что вы можете запустить такую сцену когда пожелаете, не утруждая себя множеством правил. Однако это также означает, что вам нужно больше спланировать заранее, потому что у вас нет конкретных правил!

ОПРЕДЕЛИТЕ ЦЕЛЬ

Если вы — ведущий, первое, что вам нужно сделать при создании социальной сцены, это определиться, какую цель преследует ваш отряд. Как вы помните, ранее в этой главе мы говорили о том, что социальные сцены направлены на выполнение каких-либо целей персонажей. Это могут быть как простые цели (выбить лучшую цену за машину), так и сложные (провести переговоры между двумя враждующими криминальными семьями).

Если цель действительно сложная (скажем, переговоры о мире между двумя воюющими межзвёздными империями), то вы можете разбить такую цель на несколько подцелей и сделать каждую из них отдельной сценой.

УСТАНОВИТЕ НАЧАЛО И КОНЕЦ

Определившись с целью, нужно установить начало и конец сцены. Самый простой способ (и мы рекомендуем именно его) — это ставить началом момент, когда ваш отряд впервые встречает персонажа или персонажей, с которыми они будут взаимодействовать. Тогда концом сцены будет момент, когда отряд выполнит цель или провалит всё настолько, что выполнить её будет решительно невозможно.

ОПРЕДЕЛИТЕ ВРЕМЯ И ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ СПОСОБНОСТИ

Большинство персонажей игроков в отряде (да и персонажей ведущего) имеют способности, такие как таланты или способности архетипа, и игроки захотят использовать их во время социальной сцены.

Некоторые из этих способностей ограничены использованием раз за сцену, а иногда раз за игровую встречу. Вы не должны беспокоиться о том, в какой момент использовать эти способности, ведь они работают в вашей временной структуре

(вы уже определились, когда текущая сцена начинается и заканчивается, а используемые раз за встречу способности созданы так, что их можно использовать в любой момент встречи).

Однако некоторые способности требуют, чтобы персонаж потратил действие или манёвр для их использования. Это может вызвать затруднения в повествовательном игровом процессе, таком как социальная сцена. Повествовательный игровой процесс не отслеживает ходы персонажей или число действий и манёвров, которые они могут использовать при структурированном игровом процессе. Это означает, что вы, как ведущий, должны установить некоторые ограничения.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РАУНДОВ В СОЦИАЛЬНЫХ СЦЕНАХ

Один из способов установления ограничений — и тем самым гарантии, что каждый ваш игрок примет участие в сцене, — использовать раунды.

В повествовательных сценах раунды работают точно так же, как и в структурированных сценах. По сути, они служат ограничителем. Каждый персонаж выполняет действие во время раунда и ничего не предпринимает до следующего раунда. Это гарантирует, что все примут участие и ни один из персонажей не будет доминировать в сцене.

Если вы используете раунды в социальных сценах, то вам нет необходимости отслеживать инициативу или порядок хода. Каждый персонаж делает свой ход в тот момент, когда это имеет смысл в повествовании. Если персонаж решает ничего не делать, то игрок может просто пропустить свой ход (по крайней мере, у него будет возможность что-то сделать, даже если он ей не воспользуется). Трактовка игрового времени в каждом раунде зависит от интерпретации ведущего, она не такая чёткая, как в структурированных сценах, поэтому может пройти как всего несколько минут, так и часы.

Когда персонажи действуют, игрокам необязательно подробно описывать, что делают их персонажи. Например, если группу пригласили на бал-маскарад, игрок может просто сказать, что его персонаж ходит по бальной комнате, танцует с разными людьми. В этом случае вам нет необходимости измерять расстояние, которое прошёл персонаж, или сколько манёвров он совершил, танцуя.

Однако, если персонаж действует, он ограничен только одной способностью, требующей траты действия, и только одной способностью, требующей траты манёвра. Если персонаж совершает проверку навыка, она заменяет шанс использовать способность, требующую траты действия.

**ТАБЛИЦА I.7—1. СЛОЖНОСТЬ,
ОСНОВАННАЯ НА РАЗМЕРЕ ГРУППЫ**

ЧИСЛО ЦЕЛЕЙ	СЛОЖНОСТЬ
2–5	Обычная (◆◆)
6–15	Сложная (◆◆◆)
16–50	Пугающая (◆◆◆◆)
51+	Запредельная (◆◆◆◆◆)

Использовать это правило или нет — решать ведущему. Помните о том, что это может внести некое ограничение как в структуру сцены, так и в возможные действия игроков. Именно поэтому мы рекомендуем вам использовать это правило в сложных или продолжительных социальных сценах или если в них задействовано множество персонажей игроков и ПВ.

Резюмируя, можно сказать, что, если ваши игроки покупают машину, не используйте это правило. Но если они будут пытаться вести переговоры между двумя враждующими криминальными семьями, можно её использовать.

ПРОВЕРКА НАВЫКОВ В СОЦИАЛЬНЫХ СЦЕНАХ

Как и в других аспектах вашей игры, персонажи ведущего и персонажи игроков будут совершать проверки навыков, чтобы определить, смогли они выполнить задуманное или нет. В социальных сценах такие действия персонажей — это различного рода споры или диалоги, поэтому из навыков они чаще всего используют социальные (смотрите на стр. 54).

Часто ваш персонаж будет пытаться очаровать, принудить, сбить с толку, возглавить или торговаться с отдельными личностями. Это значит, что вашему персонажу придётся совершать встречную проверку навыков (смотрите на стр. 25). Ваш персонаж

может попытаться воздействовать на группу людей, что потребует проверки навыка с нужной сложностью. Однако чаще всего проверка социальных навыков — это встречная проверка (смотрите Таблицу I.3–2 на стр. 55).

Если ваш персонаж пытается воздействовать на группу, вам пригодится таблица (Таблица I.7–1. Сложность, основанная на размере группы), указывающая сложность проверки. Наверное, вы заметили, что сложность начинается со значения **обычная** (◆◆). Обычно влиять на группу сложнее, чем на одного человека. Поэтому ведущий должен учесть аудиторию и использовать очко сюжета или добавить ■, чтобы сделать проверку более сложной, если группа не собирается внимать.

ТРАТА А, ♣, ♠ и ✖ В СОЦИАЛЬНЫХ СЦЕНАХ

Как и в боевых сценах, социальные сцены дают несколько уникальных способов тратить А, ♣, ♠ и ✖, которые выпадают при проверках. Вы найдёте их в Таблице I.7–2. Трата А и ♠ в социальных сценах и Таблице I.7–3. Трата ♣ и ✖ в социальных сценах. Но помните, что это просто варианты и возможности, а не полный список. Если у вас есть другие идеи, как потратить эти ресурсы, предложите их своему ведущему. Если вы сами ведущий — просто сделайте это!

ПОБЕДА В СОЦИАЛЬНЫХ СЦЕНАХ

Если «победа» в боевых сценах имеет простое определение (победа над врагом), то как выглядит «победа» в социальной сцене — не совсем ясно. Очевидно, что персонажи хотят достичь своих целей, но вам, как ведущему, нужно сделать так, чтобы это выглядело не как произвольное решение.

Учитывая это, у нас есть три предложения относительно того, как вы можете определить, успешно ли персонаж достигает своей цели.

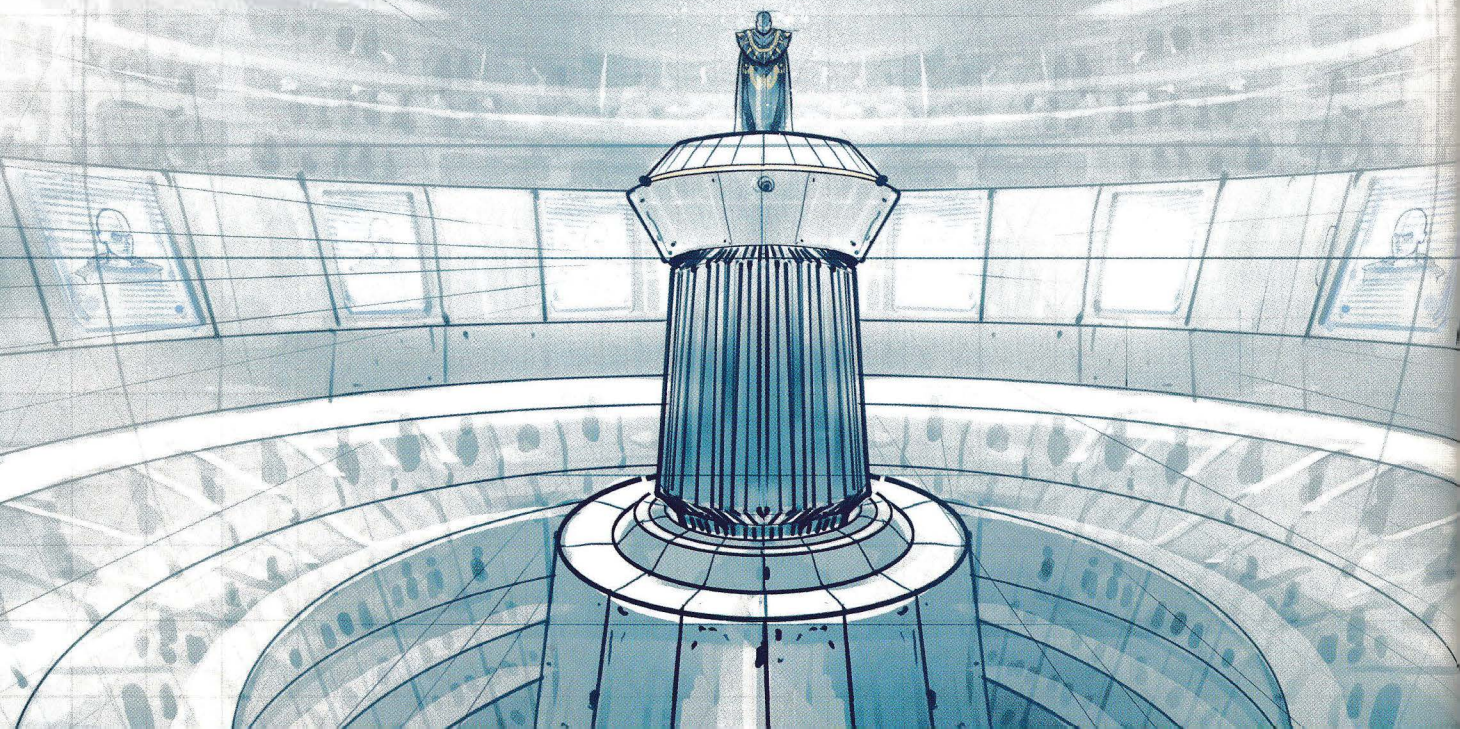


ТАБЛИЦА 1.7–2. ТРАТА  И  В СОЦИАЛЬНЫХ СЦЕНАХ

ЦЕНА	РЕЗУЛЬТАТ
 или 	Восстановите 1 усталость. Добавьте  к проверке следующего активного союзного персонажа. Обнаружьте один важный момент в текущей сцене, например заметьте чрезмерно любопытного официанта или шторы, за которыми ваш персонаж может стоять, чтобы его не узнали.
  или 	Узнайте Достоинство или Недостаток целевого персонажа. Добавьте  к следующей проверке целевого персонажа. Добавьте  к следующей проверке любого союзного персонажа, включая активного персонажа.
   или 	Узнайте Страх или Желание целевого персонажа. Успешно скройте свои истинные цели в сцене. Узнайте истинные намерения вашей цели, если они у цели есть.
	Узнайте один любой аспект Мотивации любого персонажа в сцене (с одобрения ведущего). Усиьте сложность следующей проверки целевого персонажа. Усиьте характеристику при следующей проверке любого союзного персонажа, включая текущего активного персонажа. Сделайте что-нибудь заметное, например привлеките всеобщее внимание или отвлеките всех охранников, чтобы у ваших друзей была возможность сделать что-то важное.

ТАБЛИЦА 1.7–3. ТРАТА  И  В СОЦИАЛЬНЫХ СЦЕНАХ

ЦЕНА	РЕЗУЛЬТАТ
 или 	Активный персонаж получает 1 усталость. Активный персонаж на что-то отвлекается. Это может привести к тому, что он не сможет активировать способность, требующую траты манёвра в своём следующем ходу, или просто к длительному и скучному разговору.
  или 	Активный персонаж случайно раскрывает своё Достоинство или Недостаток. Добавьте  к следующей проверке целевого персонажа. Активный персонаж или союзный ему персонаж получают  к следующему действию.
   или 	Активный персонаж случайно раскрывает своё Желание или Страх. Активный персонаж случайно раскрывает свои истинные цели в сцене.
	Активный персонаж случайно раскрывает один аспект Мотивации одного из своих союзников. Узнайте один фальшивый аспект Мотивации целевого персонажа (активный персонаж считает это правдой). Усиьте сложность следующей проверки союзного персонажа или следующей проверки текущего активного персонажа. Активный персонаж становится настолько вовлечённым в не относящиеся к делу события в сцене, что он не может сделать ничего важного в следующем раунде.

Предложите взаимовыгодное решение

Так как это ролевая игра, мы думаем, что у персонажа всегда должна быть возможность достичь целей в социальной сцене, не бросая кубиков вообще. Следовательно, один из вариантов успешного «выигрыша» в социальной сцене заключается в том, что ваш персонаж предложил решение, которое полностью устроит других персонажей, участвующих в сцене.

Самый простой пример: ваш персонаж согласился выплатить полную стоимость предмета при покупке. Конечно же, в этом случае никаких проверок делать не нужно, владельца магазина полностью устроит такое развитие событий. Похожий вариант можно принять и в более сложных ситуациях. Однако чем сложнее ситуация, тем больше зависит от вас как от игрока,

объясняющего, почему ваш персонаж делает именно так. Ваш ведущий всегда может решить, что ситуация достаточно сложная, и требовать проверки навыка (хотя может и добавить вам  за хороший отыгрыш!).

Успех при встречной проверке социального навыка

Это рекомендуемый нами метод решения простых социальных сцен. Ваш персонаж совершает необходимую проверку социального навыка, противопоставленную навыку цели. Если проверка успешна, ваш персонаж добивается своей цели. Если проваливает — то нет.

Это решение отлично работает для простых целей, таких как сбивание цены, попытка очаровать стражников, чтобы пройти мимо, или ложь о местоположении своих друзей. Для более сложных социальных сцен мы рекомендуем использовать способ, описанный далее.

ПРОВЕРКА ПРОТИВ ПОРОГА УСТАЛОСТИ

Мы предполагаем, что в более сложных социальных сценах одного броска на проверку будет недостаточно для достижения целей персонажей. В подобных случаях вашему персонажу понадобится оказывать воздействие на свою цель. Это означает, что вы будете причинять цели какое-то время усталость, аргументируя, ведя переговоры, угрожая или даже используя лесть. Ваша задача состоит в том, чтобы причинить цели достаточное количество усталости, чтобы достичь компромисса с вашим персонажем, или вы можете превысить её порог усталости, чтобы цель просто сдалась.

Если ваша цель — соперник или группа приспешников, то усталость будет нацелена на их порог ран (так как у них нет порога усталости). Однако, если вы выведете их из строя, ведущий должен сказать, что цель капитулировала, а не таинственным образом умерла!

Компромисс: усталость превышает половину порога усталости цели

Зачастую в сложных социальных сценах нет необходимости в полной капитуляции кого-либо под напором вашего персонажа. Компромисс заключается в том, что ваш персонаж получает самое важное из желаемого, отдав за это самую малость. Это может быть в разы легче и полезнее.

Чтобы заставить цель пойти на компромисс с вашим персонажем, ваш персонаж должен причинить цели усталость, количество которой превысит половину порога усталости цели. В этот момент цель начинает идти на компромисс с вашим персонажем.

Точный характер компромисса определяете вы и ваш ведущий. Ведущий должен знать, чего хочет достичь ваш персонаж, а цель должна иметь причины, чтобы согласиться с частью ваших требований. И наоборот, ваш персонаж должен иметь что-то, что будет приемлемо для цели. Например, если ваш персонаж пытается договориться о капитуляции инопланетной расы, переговорщик может согласиться на прекращение огня и торговые уступки, но взамен потребует гарантировать суверенитет расы. Если ваш персонаж пытается наладить отношения с целью, цель может попросить его оказать небольшую услугу, чтобы доказать добрые намерения.

В целом то, на что цель может согласиться, не должно противоречить её основным принципам или быть радикально против её интересов. По этой причине ваш ведущий имеет последнее слово относительно того, что цель готова дать взамен. Однако нужно помнить, что это должно быть больше, чем то, что цель может предложить в обычной ситуации.

Капитуляция: усталость превышает порог усталости цели

Если ваш персонаж хочет добиться полной капитуляции, а не компромисса, он должен причинить столько усталости, чтобы цель превысила свой порог усталости.

Как только это случится, цель согласится на все условия вашего персонажа. В серии деликатных переговоров цель может принять все условия вашего персонажа вместо своих. Если ваш персонаж будет угрожать уничтожением их родного мира, они могут полностью сдаться, чтобы избежать уничтожения. Если ваш персонаж пытался достичь хорошего отношения к себе, то он полностью убедит цель в том, что он — истинный и преданный союзник.

Обычно капитуляция означает, что цель сдалась. Однако это не означает, что вы полностью определяете действия цели, также это не контроль над разумом. Ваш ведущий может решить, что какие-то требования слишком неприемлемы, чтобы согласиться на них (хотя вы должны были это понять до того, как выбрали эту цель).

Провал: ваш персонаж превысил свой порог усталости

Если ваш персонаж превысил свой порог усталости, он проваливает попытку достигнуть своих целей. Он может прекратить попытки взаимодействовать и уйти. Однако ваш ведущий может решить, что в зависимости от обстоятельств ваш персонаж решил принять одно из условий, выдвинутых целью.

Поскольку ваш персонаж — это ПИ, а не ПВ, вы сами решаете, будет открыт ли ваш персонаж к компромиссу, если его усталость превысит половину от порога усталости. Это может стать отличным отыгрышем, но поскольку ПИ — это главные герои приключения, у них больше свободы выбора, чем у ПВ.

«КРИТИЧЕСКОЕ ЗАМЕЧАНИЕ» В СОЦИАЛЬНЫХ СЦЕНАХ

В бою ваш персонаж может получать и причинять критические травмы благодаря особенно сильным или удачливым ударам. В социальных сценах то же самое может случиться, когда кто-то делает особенно хорошие замечания, приводит сильные доводы или сильно оскорбляет кого-то.

Один из способов отобразить это — позволить всем персонажам совершать «критические замечания» в социальных сценах. Они получают так же, как критические травмы в бою: тратой ☼ и ▲. В этом случае, когда персонаж совершает социальную проверку, он может потратить ☼ или ▲ ▲ ▲ ▲, чтобы причинить цели 5 усталости.

Игроки, контролирующие ПИ или ПВ (вы или ваш ведущий), должны придумать, что это было за замечание, аргумент или оскорбление и почему оно оказало такое сильное влияние.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НАВЫКОВ ДЛЯ ПРИЧИНЕНИЯ УСТАЛОСТИ

У персонажей могут быть специальные таланты и способности, позволяющие им причинять цели усталость. Однако все могут действием совершать простую проверку социального навыка для причинения усталости. Если проверка успешна — причиняется 1 усталость, плюс 1 дополнительная усталость за каждый неотменённый ✨. В случае провала они сами получают 2 усталости.

Помните, что проверяемый социальный навык должен соответствовать ситуации и цели. Например, персонаж не сможет использовать Запугивание,

когда пытается очаровать и польстить кому-нибудь. Кроме того, нельзя просто так бросить несколько костей — вы должны объяснить, что ваш персонаж делает и почему происходит именно эта проверка. Фразы «мой персонаж говорит цели комплимент, и я совершаю проверку Обаяния» будет достаточно, но вам нужно объяснить действия персонажа.

Кроме того, и это само собой разумеется, вы не можете использовать оружие или боевые проверки, чтобы причинять усталость в социальных сценах. Как только ваш персонаж начинает наносить удары, время для разговоров заканчивается.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МОТИВАЦИИ В СОЦИАЛЬНЫХ СЦЕНАХ

Мотивация — это важная часть любого персонажа, поэтому мы надеемся, что мотивация будет использоваться на протяжении всей игровой встречи. Особенно это актуально в социальных сценах. Эти правила распространяются на всех персонажей, как ПИ, так и ПВ, поэтому они важны как для игроков, так и для ведущего.

ПОВЫШЕНИЕ ИЛИ ПОНИЖЕНИЕ ВАШИХ ШАНСОВ

Взаимодействие с мотивацией цели — один из самых распространённых способов для вашего персонажа повысить свои шансы на успех в социальной сцене. Действия, направленные против мотивации цели, делают провал для вашего персонажа более вероятным.

ПРИМЕР: ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДОСТОИНСТВА И НЕДОСТАТКА

Для примера возьмём персонажа Кати, Акико, клона-ренегата (смотрите на стр. 47). Достоинство Акико в независимости, а её Недостаток — нетерпимость (в нашем случае к другим клонам). Акико находится на званом ужине, где к ней подошёл хозяин (персонаж, контролируемый ведущим). Хозяин хочет показать себя с хорошей стороны, чтобы попросить Акико об услуге. Если он хочет сыграть на Достоинстве Акико, он может сделать комплимент её богатству и финансовой независимости. Если же он, наоборот, хочет сыграть на Недостатке клона, он может сделать несколько замечаний о том, как скучны и неинтересны остальные клоны. Обе эти попытки будут использовать навык Обаяние, воздействующий на Акико (и обе добавят ■ к последующей проверке навыка). Однако повествовательные оба они будут совершенно разными.

Простой и эффективный путь изменения шансов на успех или провал — это добавление ■ или ■ к социальной проверке. Для начала поговорим о добавлении ■ к проверкам вашего персонажа.

Когда ваш персонаж взаимодействует с Достоинством или Недостатком цели, ваш персонаж добавляет ■ к своей следующей социальной проверке против цели. Под «взаимодействием» мы подразумеваем упоминание Достоинства или Недостатка цели в том, что говорит или делает ваш персонаж, или выбор слов или действий, которые играют на этих аспектах мотивации.

Если ваш персонаж может взаимодействовать со Страхом или Желанием цели, эффект будет тот же, но он усилится: добавьте ■ ■. Страхи и Желания — это сильные аспекты мотивации, открывающие множество вариантов перед персонажами, поэтому, играя на них, вы получите больший эффект.

ПРИМЕР: ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СТРАХОВ И ЖЕЛАНИЙ

Допустим, хозяин приёма хочет сыграть на Желании Акико, которое заключается в поиске информации о её создателе. Он намекает, что обладает секретными данными о процессе клонирования. Или, возможно, хозяин приёма хочет сыграть на Страхе изоляции Акико. Он делает несколько комментариев о том, как трудно быть тем, у кого такое же лицо, как у бесчисленного множества других клонов, и об усилиях, которые Акико прикладывает, чтобы отличаться от остальных. Опять же, это разные повествовательные приёмы, но результат будет один и тот же — проверка Обаяния (с добавлением ■ ■ в набор костей).

ОПРЕДЕЛЕНИЕ МОТИВАЦИИ ПВ

Для ведущего мотивация может стать настоящим вызовом. Это зависит от числа персонажей, которыми вы управляете. Простое определение мотивации для каждого ПВ было бы невыполнимой задачей, не говоря уже о том, чтобы запомнить их все! Поэтому у нас есть несколько предложений для ведущих, которые позволят им лучше справиться с мотивацией своих персонажей.

Игнорируйте Мотивацию приспешников. В фильме приспешники — это статисты. Если есть кто-то, чья мотивация важна, — это не приспешник.

У второстепенных персонажей есть только Достоинство и Недостаток. Это относится к тем персонажам, с которыми группа взаимодействует один или два раза. Не думайте об их глубинных Страхах и Желаниях. Достоинство и Недостаток — это

хорошие зацепки для отыгрыша ПВ, чтобы ваша группа смогла с ними взаимодействовать.

Импровизируйте с мотивацией. Игроки могут узнать мотивацию ПВ, только тратя ресурсы или намеренно изучая их, так что не бойтесь импровизировать в том, что касается мотивации второстепенных персонажей по ходу сцены, и не прописывайте её заранее. Вы можете совершить броски по таблицам в **Главе 2. Создание персонажей**, а можете просто придумать что-то по ходу игры! Важно только одно — дать вашей группе то, с чем можно взаимодействовать.

Все четыре аспекта мотивации заранее нужно придумывать только для тех ПВ, которые будут постоянно встречаться вашим персонажам во время приключения.

Однако иногда ваши персонажи могут работать против мотивации противников. Чаще всего это может произойти из-за того, что ваш персонаж не знает мотивации цели. Под фразой «работать против» мы понимаем упоминание неких аспектов мотивации в ходе взаимодействия, что вызовет неодобрение цели или вступит в конфликт с её мотивацией.

ПРИМЕР: РАБОТА ПРОТИВ МОТИВАЦИИ

Возвращаясь к нашему примеру, допустим, что, когда наш хозяин приближается к Акико, он предполагает, что ей нужна его помощь, чтобы избежать властей. Это конфликтует с Достоинством Акико — независимостью, и она не очень хорошо реагирует на идею о том, что ей нужна чья-то помощь. Или, возможно, он хочет нанять Акико на работу, которая требует изображать из себя «обычного» клона. Он не осознаёт этого, но его действия играют против Страха Акико быть потерянной в «море одинаковости». В первом случае хозяин должен добавить ■ к своей проверке Обаяния. Во втором случае он добавляет ■■.

Как мы показали в примере выше, когда ваш персонаж работает против Достоинства или Недостатка цели, ваш персонаж добавляет ■ к своей следующей проверке социального навыка против цели. Когда ваш персонаж работает против Желания или Страха, он добавляет ■■ к своей следующей проверке социального навыка против цели.

РАСПОЗНАВАНИЕ МОТИВАЦИИ ДРУГИХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Распознавание мотивации других персонажей может дать значительное преимущество в социальных сценах. Обычно ваш персонаж добивается этого, тратя А или Ⓢ при проверке навыков (смотрите на стр. 121). Мы рекомендуем изучать чужую мотивацию именно так, ведь это логичный путь траты ресурсов в социальных сценах и это заставляет персонажей взаимодействовать друг с другом.

Однако если вы хотите, чтобы ваш персонаж изучил цель и попытался угадать одну из её мотиваций, ведущий может позволить вам совершить **встречную проверку Внимания против Хладнокровия** (подразумевается способность цели поддерживать ровный тон и нейтральное поведение и не позволять внутренним мыслям окрашивать слова и поведение). Если вы преуспели, ведущий позволит узнать один аспект мотивации цели.

Однако не забывайте, что, если ваш персонаж сделал это, он потратил время в социальной сцене, чтобы тихо, но пристально изучить цель, и, вероятно, это не ускользнёт от внимания. Обычно это не очень хороший подход, если ваш персонаж пытается быть деликатным. Кроме того, ведущий должен позволить вашему персонажу делать это не более одного или двух раз за сцену и только один раз для каждой цели.

ГЛАВА 8. ВЕДУЩИЙ

Итак, вы с друзьями решили поиграть в GENESYS, и по одной из множества причин вы стали ведущим. Что вам делать? Мы полагаем, вы уже прочитали базовые правила, поэтому знаете, как устроена игра.

ПРОВЕДЕНИЕ ИГРЫ

Или, что гораздо точнее, проведение игры по системе. Система костей повествования обладает невероятной гибкостью для проведения приключений. В этом разделе приводятся советы, рекомендации и приёмы, которые помогут вам, ведущему, вести приключения и использовать всю мощь игровой системы. Идеи по созданию своих сюжетов, написанию кампаний и планированию приключений смотрите в Части III. **Руководство ведущего**, которая начинается на странице 189.

Система костей повествования даёт ведущим множество ресурсов. Они сокращают подготовку перед игрой, дают обширные возможности для повествования и делают вашу роль в игре интересной. Вы должны наслаждаться приключением наравне со всеми!

САМАЯ ВАЖНАЯ ВЕЩЬ

Ваша цель как ведущего — убедиться, что происходящее нравится всем. Так же как и все другие игроки, вы выкраиваете время, чтобы собраться поиграть, развить сюжет и насладиться компанией других игроков.

Если что-то перестаёт быть интересным, то ведущему проще всех изменить ход событий. И система костей повествования предоставляет для этого множество способов.

НУЛЕВОЕ ПРАВИЛО

Если получение удовольствия от игры — это самая важная вещь, то «нулевое правило» — это самый важный инструмент в руках ведущего. Нулевое правило — это концепция, существовавшая с зарождения ролевых игр, и она часто подразумевается, но не всегда имеет чёткую формулировку.

Нулевое правило гласит, что ведущий может изменить что угодно, если это пойдёт на пользу сюжету или впечатлениям игроков.

Нулевое правило можно применять по-разному. Если игровое правило скорее мешает, чем помогает, то не используйте его. Если ситуация сходит с намеченного курса — верните её на место. Если вам не нравится

Но для того чтобы стать хорошим ведущим, требуется не только это. В этом разделе мы рассмотрим основы ведения игры, а также советы по её улучшению.

результат броска костей, применения правила или предыдущего решения — меняйте их. Игра — это совместное творчество, а ведущий — это режиссёр и продюсер, и все правки и финальные решения — за ним.

Это очень мощное правило, и использовать его нужно с большой осторожностью. Не следует использовать нулевое правило в самоуправных или необдуманных целях, чтобы полностью переписывать сюжет так, как нужно вам. Если вы будете злоупотреблять нулевым правилом, то игроки не почувствуют, что их действия имеют смысл и что у их решений есть последствия. Однако при правильном применении нулевое правило может ускорить игровой процесс, решить споры и сосредоточить внимание на сюжете и удовольствии от игры.

Например, если вы не можете вспомнить нужное правило в ситуации, которая возникает очень редко, то вместо того, чтобы прерывать сюжет на поиски в книге, вы можете сказать: «Я не помню точное правило, но в этот раз мы поступим таким образом, а после игры найдём его и применим в следующий раз».

НАГРАЖДЕНИЕ ОПЫТОМ ПОСЛЕ КАЖДОЙ ИГРОВОЙ ВСТРЕЧИ

В ролевых играх одна из самых интересных вещей — это то, как персонажи со временем становятся опытнее и сильнее. Мы делаем это, награждая опытом после каждой игровой встречи. Игроки получают этот опыт, а потом тратят его на улучшение своих персонажей.

В конце игровой встречи, которая идёт от 3 до 5 часов, мы рекомендуем вам выдать каждому игроку по 20 опыта. Если хотите, чтобы игроки усилили своих персонажей быстрее, можете выдавать по 25 опыта, а если хотите замедлить их рост, можете уменьшить награду до 15 опыта за встречу. Короткие встречи также приносят на 5 опыта меньше, а длинные могут принести на 5 опыта больше. То, как можно тратить опыт, описано на странице 44.

ПРЕЖДЕ ЧЕМ НАЧНЁТСЯ ИГРА

Для того чтобы извлечь максимум из игрового процесса — будь то единичная встреча или полноценная кампания, — есть несколько шагов, которые вы можете предпринять вместе с игроками, чтобы удовольствие от игры получили все. Потратив немного усилий заранее, можно сэкономить время на самой игре и предотвратить множество вероятных проблем.

Общественные договорённости

Каждый день мы следуем общественным договорёностям, как на работе, так и в игре, зачастую даже не осознавая это. Общественные договорённости — это писанные и неписанные правила поведения в разных ситуациях или в разном окружении (например, во время игры в компании друзей).

Во многих группах не оговаривают заранее общественные договорённости и приемлемое поведение. Определённое поведение подразумевается по умолчанию, или же потенциальные конфликты и споры редко возникают. Однако, если заранее обсудить поведение во время игры, все будут на одной волне и вы будете играть в доброжелательной обстановке, приятной для всех.

Нормы поведения

Поведение влияет на впечатления игроков самым непосредственным образом. То, что один игрок считает захватывающим или забавным, другой может считать грубым и неприемлемым. Если всё это обговорить заранее, то можно избежать во время игры ситуаций, когда на игре задеваются чьи-то чувства или кто-то из игроков чувствует недовольство или злость.

Неважно, как вы обсудите это с игроками, вживую или по электронной почте, все должны понимать, что от них ожидают. Это также даст игрокам возможность заранее отказаться от участия, если их ожидает не то окружение, которое они считают комфортным и интересным.

Можете обсудить с игроками следующие вопросы:

- Допустима ли во время игры ненормативная лексика? Если бы у вашей игры был возрастной рейтинг как у фильма, это был бы рейтинг 12+ или 18+, с руганью и сексуальными намёками?
- Есть ли ограничения на мобильные телефоны? То же самое касается планшетов, ноутбуков и прочих гаджетов, отвлекающих от игры. Должны ли игроки выключить свои телефоны? Следует ли отходить в сторону, если нужно совершить или принять вызов? А что с проверкой почты,

обновлениями статусов и отправкой сообщений? Можно предложить совершать запланированные перерывы на проверку телефонов.

- Разрешено ли курение? А что насчёт алкоголя? Два этих фактора могут стать серьёзными аргументами в решении некоторых игроков, играть им или нет, и ответ может зависеть от места, в котором вы собираетесь для игры.
- Разрешено ли есть за столом? Игра не всегда происходит за настоящим столом, и некоторые с опаской относятся к употреблению пищи и напитков в окружении игровых принадлежностей, а другие считают игровой процесс обычным социальным событием, во время которого приём пищи сближает всех участников.
- Есть ли запрещённые темы или вопросы? У всех нас разный уровень терпимости к событиям, каждый день атакующим нас по новостям. Кто-то способен играть в игры с упоминанием расизма, сексизма, угнетения, жестокого обращения или разных видов насилия. Однако есть и те, для кого некоторые темы кажутся неуместными. Люди, пережившие травматические события, могут болезненно переживать похожие события в игре, если их не предупредить. Можно дать игрокам шанс конфиденциально рассказать о темах, которые не стоит поднимать, чтобы такие события случайно не испортили уже идущую игру.

Вопрос осознанности

Обсуждение всех этих вопросов — не только отличная возможность создать безопасную, комфортную среду, но и шанс узнать друг друга получше. Это особенно полезно, если группа относительно новая или когда в уже существующую группу приходят новички. Просто помните, что некоторым захочется обсудить деликатные вопросы конфиденциально, так что дайте игрокам такой шанс.

Зная друг о друге немного больше, игроки лучше подготовятся к работе в команде, прикроют друг другу спину и сделают так, чтобы интересно было всем. Каждый игрок отвечает за своё поведение, но ведущий (или игрок, организующий встречу) всегда может напомнить о принятых ограничениях.

Веселье для всех

В очередной раз напомним, что интересно должно быть всем и все должны быть вовлечены. Сложно получить удовольствие от игры, если тебе некомфортно в неё играть.

Подготовка

Общественные договорённости управляют поведением на игре и ожиданиями от неё, но есть множество других вещей, влияющих на проведение игры.

Участие игроков

На встрече всем следует принимать активное участие в игровом процессе. Это относится и к игрокам, и к персонажам, которых они контролируют. Каждая группа — это совокупность разных личностей. Иногда, если за столом сидят интроверты и экстраверты, могут возникнуть неловкие ситуации. В частности, вот три игровых момента, которые стоит обдумать заранее.

- **Высказывания от лица других игроков и персонажей.** Игроки могут озвучивать своё мнение, предлагать идеи и управлять своими собственными персонажами. Можно попросить у других предложений или совета, но никто не может

навязывать действия другому игроку без его на то разрешения.

- **Этикет костей.** Люди любят кости, которые являются основой Системы костей повествования. Некоторые игроки очень трепетно относятся к своим костям. Не стоит использовать чужие кости без разрешения другого игрока или совершать за него проверки навыков или важные броски.
- **Определение исхода.** Игра GENESYS предлагает многочисленные варианты трактовки и описания результата любой выполняемой персонажем задачи. Кому-то может показаться, что он придумал идеальный вариант интерпретации броска другого игрока, но всем нам нравится поддерживать контроль над сюжетом, особенно в том, что касается наших собственных персонажей. Опять же, игроки могут высказывать предположения или советы, но не должны диктовать свои варианты другим. Это касается и ведущего!

Создание персонажа игрока

Когда дело доходит до создания персонажей для игры, будь то короткое приключение или долговременная кампания, подумайте над тем, как именно будут создаваться персонажи игроков. Вот две основные вещи, над которыми стоит задуматься:

- Игроки создают своих персонажей в группе или индивидуально?
- Информация о персонажах общеизвестна или конфиденциальна?

На эти вопросы нет правильных ответов, но принятое вами решение окажет сильное влияние на игровой процесс и взаимодействие игроков.

Создание персонажа

Если игроки создают своих персонажей индивидуально, у вас может оказаться невероятно разношёрстная толпа персонажей с неожиданными навыками и характеристиками, и при этом остаётся риск того, что игроки сделают двух одинаковых персонажей или что их персонажи не будут вписываться в игровой мир или дух кампании. Индивидуальное создание персонажей позволяет игрокам продумать свою предысторию и мотивацию без оглядки на других персонажей.

Совместное создание персонажей позволяет группе заполнить конкретные роли, убедиться в наличии широкого ассортимента навыков и способностей, придумать совместно причины, по которым персонажи путешествуют вместе, и установить между персонажами связи и взаимоотношения. Проблема лишь

в том, что игроки могут оказаться в плену концепций ранее отыгранных персонажей или банальных архетипов конкретного игрового мира — воина, дипломата, бойца поддержки и т. д.

Что движет вперёд сюжет и этих персонажей? Это группа незнакомцев, пытающихся ужиться друг с другом? Или персонажи знают друг друга и уже хорошо ладят? Это разношёрстная толпа мерзавцев? Или отборные бойцы? То, как игроки создают своих персонажей, хоть индивидуально, хоть в группе, задаёт тон будущему приключению.

Знания о персонажах

В игре у каждого персонажа есть уникальная предыстория, характер, набор взаимоотношений, мотивации, надежды и мечты. Часть из них вначале может быть неизвестна и разовьётся по ходу игры. Однако важно решить, что персонажи (и игроки) знают друг о друге.

Персонажи с тайной предысторией или скрытыми планами могут оказаться очень полезны для повествования, но кто ещё будет знать о них? Есть ли у каких-то персонажей доступ к этой личной информации?

То же самое относится и к игрокам. В некоторых группах предпочитают тайную информацию не разглашать, чтобы добавить мистики или удивить других неожиданными поворотами. Другие выдают «тайны» остальным игрокам, чтобы они могли оценить обе стороны сюжета, но убедитесь, что персонажи не пользуются секретной информацией, которая им самим неизвестна.

СОВЕТЫ ПО ПОДГОТОВКЕ

Подготовка к игровой встрече по игре GENESYS — это не очень сложное занятие, если воспользоваться приведёнными здесь советами. Зачастую подготовка заключается в создании пары заметок на листе бумаги, карточках или в программе на планшете.

Ключевые моменты

Потратьте время на то, чтобы выписать ключевые события, темы и исходы предыдущих встреч, а также на написание заметок о том, что вы хотите провести на игре или на что стоит обратить внимание на следующей встрече. Это можно оформить в виде списка из ключевых моментов, перечисляющих все эти мысли.

Запись предыдущей игровой встречи может быть просто списком из трёх самых важных событий и того, что упомянут сами игроки, если вы их об этом спросите. Вам не нужен исчерпывающий список всего, что произошло, достаточно самых ярких моментов.

Можете поддерживать список ключевых событий, персонажей и мест по ходу всей кампании, добавляя новые детали каждый раз, когда появляется что-то стоящее. Даже если вы не запомните всех деталей, в этом списке вы всегда увидите самое важное. Не забывайте, что игроки при необходимости всегда могут помочь заполнить пробелы.

Напоминания и заметки

Управляйте заметками в том формате, который вам привычен, хоть в физическом, хоть в цифровом. Можете также записывать напоминания: вещи, которые не стоит забывать, встречающихся людей или последствия предпринятых персонажами действий. После того как заметка будет использована или напоминание выполнит свою функцию, можно убрать эту карточку, вычеркнуть заметку на листе или удалить иным способом.

Для особенно важных напоминаний можете установить таймер. В этом вам помогут сотовые телефоны и другие мобильные устройства. Можете установить будильник с нужным сообщением в названии, и он высветит его, когда потребуется. Если вы не сторонник цифровых гаджетов, то любой удобный для вас таймер напомнит взять нужную карточку с текстом, открыть конверт с важными материалами или страницу, на которой вы заранее сделали закладку.

Переключка ПВ

Подумайте, с какими персонажами ведущего (ПВ) столкнутся персонажи игроков во время встречи. В сюжете есть ключевые злодеи или важные существа?

ПВ и навыки

Даже если ПВ участвует в сражении или обладает важными навыками, вам не нужно выписывать для него полноценный блок параметров. Советуем указать для него один или два ключевых параметра, а всё остальное считать средним. Например, у громилы с улицы может быть Сила 4 и навык Ближний бой 2. Для простоты считайте остальные характеристики средними (2), и все остальные навыки нетренированными.

Для более важных ПВ, таких как соперники и главари (смотрите на стр. 131), вы можете создать полноценные блоки параметров. Используйте руководство со страницы 202, объясняющее, как создавать противников.

Некоторые ПВ немного важнее приспешников, но не дотягивают до статуса соперников и главарей. Для того, чтобы с лёгкостью управлять ими, можете решить, на кого из персонажей игроков этот ПВ похож больше всего, и используйте характеристики и способности этого персонажа в качестве отправной точки. Если вы хорошо знаете ПИ, то вам даже не придётся смотреть для этого в их листы персонажей — или же вам будет достаточно беглого взгляда на них.

Встретится ли группа с убийцей, опасным чудовищем или таинственным незнакомцем?

Важных ПВ можно добавить в список ключевых моментов или напоминаний. Можете записать их имена и подумать о том, как они выглядят и что делают во время встречи. Добавив каждому из них пару деталей, можно сделать их запоминающимися. У убийцы может быть шрам, чудовище может быть окутано туманом, а у незнакомца может быть иностранный акцент.

Во время встречи эти заметки будут под рукой, когда ПВ вступит в игру. Вы можете вычёркивать из списка ПВ, которые уже выполнили свою задачу, а можете, наоборот, добавлять подробности второстепенным персонажам, на которых обратили внимание игроки, чтобы потом использовать их повторно.

Если в сюжете есть главный антагонист, не забудьте обдумать его планы и махинации. Даже если персонажи игроков не встретятся с ним лицом к лицу, действия игроков всё равно могут оказывать косвенное влияние. Сорвут ли они планы? Запустят ли опасную цепь событий? Получат ли нового, пока ещё неизвестного врага? Продумайте заранее действия и цели антагониста и сделайте пару заметок о нём, чтобы во время игры к ним можно было с лёгкостью обратиться.

РЕСУРСЫ ДЛЯ ВЕДЕНИЯ ИГРЫ

GENESYS предоставляет вам множество ресурсов. С их помощью вы можете награждать игроков, усиливать ключевые моменты и оценивать влияние действий игроков на игровой процесс.

КОСТИ БОНУСА И ШТРАФА

Два самых полезных инструмента — это кости бонуса ■ и штрафа ■. Эти кости заменяют бесчисленные таблицы с модификаторами, влияющими на текущую ситуацию. Добавление таких костей к проверкам навыков предоставляет гибкий способ развития деталей сюжета.

Если на улице холодно, то насколько? Там прохлада, которую можно лишь вскользь упомянуть? Это холод, мешающий персонажам и добавляющий ■? Или стужа настолько опасна, что добавляет ■ ■ или даже большее количество костей? ■ и ■ помогают указать величину эффекта.

Когда игроки описывают действия своих персонажей или создают интересный план, вы можете наградить их, выдав ■ для изображения воздействия и важности тех или иных частей их описания. Точно так же ■ символизирует негативные или отвлекающие условия.

ОЧКИ СЮЖЕТА

Вы можете продемонстрировать важность ситуации или силу врага, используя очки сюжета. Трата очка сюжета создаёт определённое напряжение и поднимает ставки. Например, трата очка сюжета для усиления боевой проверки ПВ демонстрирует, что используются дополнительные усилия. События кажутся менее произвольными, когда для достижения эффекта приходится заплатить цену (трата очка сюжета).

Вы можете тратить очки сюжета вполне свободно. Они не только позволяют вам усиливать кости и вызывать срабатывание ключевых событий и способностей, но ещё и каждое использование очка сюжета передаёт часть такой же власти в руки ПИ.

МОТИВАЦИЯ

Мало что мотивирует персонажа так же хорошо, как эгоизм. Наличие мотивации может создать отношения, причём с причинно-следственной связью. Если вы задолжали ростовщику, то он захочет получить деньги обратно. Если вы мотивированы защищать свою семью, то они обратятся к вам в час нужды. Если вы хотите разбогатеть, то будете требовать отдавать долги, желательно деньгами.

Обращение к мотивации поможет игрокам почувствовать, что их персонажи связаны с миром игры и что

события происходят и без их участия. История будет развиваться глубже, чем только в рамках игровых встреч.

УСТАЛОСТЬ

Персонажей калечат не только физические травмы. Усталость символизирует стресс, утомление, отчаяние, беспокойство, недостаток сосредоточенности или работу на пределе возможностей. Персонажи быстро избавляются от усталости, так что в случае нужды можете выдавать им её большими порциями.

Если персонаж долго не спал, он может получить некоторое количество усталости, пока не выспится. Если игрок хочет, чтобы его персонаж «выложился по полной», вы можете позволить ему это, если он добровольно получит 2 усталости.

Небольшие травмы и неудобства, такие как подвёрнутая стопа или падение с дерева, тоже лучше отражать с помощью усталости, а не ран. Усталость — это также отличный универсальный вариант использования ▲ и ⚡ при проверке навыков, и практически для любой такой ситуации можно придумать хорошее описание.

ИНИЦИАТИВА

Система инициативы гибкая, но она может стать ещё динамичнее, если вы будете корректировать порядок ходов персонажей в сцене. Из-за долгой задержки в планировании или эффектов плохого броска вы можете опустить ячейку инициативы ПИ на одну или две позиции. Если ПВ становятся очень мотивированы или вы тратите ⚡, вы можете поднять ячейку инициативы ПВ на позицию выше в порядке инициативы. Изменение порядка совершения ходов повлияет на принятие игроками решений или заставит их пересмотреть стратегию.

ОПЫТ

Награждение опытом описано на странице 125, и это тоже мощный ресурс. Получение опыта во время основных моментов, за разгадку тайн и после победы над мощными врагами даёт игрокам ощутимое чувство успеха. Небольшие бонусы в виде опыта помогут вознаградить умные решения, изящные идеи и отличный отыгрыш.

ВРЕМЯ И ХРОНОМЕТРАЖ

Обозначение течения времени — один из способов сделать игру более реальной. События происходят даже тогда, когда персонажи в них не вовлечены. Течение времени также создаёт дополнительные обстоятельства. Например, если персонаж ранен, но на следующий день после проверки Медицины он будет

готов вернуться в строй, это будет сильно отличаться от варианта, когда ему потребуется несколько дней, а то и недель на восстановление.

Действия игрока и персонажа тоже могут иметь последствия в будущем. Если игроки откладывают принятие решений, это может отражать неуверенность их персонажей, и некоторые их действия потребуют для завершения немного больше времени. Плохое планирование, публичные сцены или результат ✖ при проверке могут дать врагу время на то, чтобы сбежать. Манипулирование временем, изменяя длительность

действий относительно ожидаемого, — это отличный способ использования А и ⚡.

Для того чтобы создать напряжение, можете лишить персонажей времени. У них будет лишь пара мгновений для подготовки к встрече с важным дипломатом. Они могут считать, что у них есть несколько месяцев на возвращение украденной картины, но заказчик может потребовать её к концу недели. Враги могут устраивать засады. Ограничение по времени может подстегнуть игроков, создать чувство срочности и волнение.

КОСТИ ПОВЕСТВОВАНИЯ

Эти необычные кости — ключевая особенность игры. Они генерируют широкий набор возможных исходов и делают каждый бросок костей уникальным. Кости предлагают множество возможностей усилить сюжет интересным повествованием, но при этом они не мешают вам описывать динамичные сцены.

ВСЕОБЩЕЕ ВОВЛЕЧЕНИЕ

Вы, как ведущий, можете чувствовать на себе ответственность за описание результатов всех брошенных костей. Но вы вовсе не обязаны совершать это в одиночку — привлекайте к этому всех игроков! Все здесь собрались хорошо провести время и узнать интересную историю, и иногда у других игроков могут возникнуть великолепные идеи или варианты, ускользнувшие от вашего внимания.

Всем игрокам рекомендуется описывать свои действия. Повод, по которому был совершён бросок костей (взлом компьютера, переговоры с инопланетянами, лазание по скалам), зачастую предполагает разнообразные варианты исхода, последствий и побочных эффектов. Взлом компьютера может включать в себя множество вещей: вы можете думать о том, как быстро удастся его взломать, другой игрок опишет количество похищенных данных, а третий упомянет внедрение своей программы для слежки за другими пользователями, или... в общем, вы поняли. Чем более креативные умы соберутся вместе, тем интереснее будут варианты.

Обычно тот, кто совершал бросок, предлагает свои идеи первым, и если они звучат убедительно, вы можете принять их. Если игрок колеблется или если вы хотите дать подсказки возможных вариантов, выгодных для отряда, можете привлечь к описанию действий и других игроков.

То же самое касается и ваших бросков костей. Вы не обязаны контролировать все подробности результата вашего броска костей. Если у вас выпало много А и у вас не хватает идей по использованию всех

символов, попросите помощи у игроков. Если выпавший результат указывает на то, что с ПИ происходит что-то плохое, пусть игроки предложат несколько вариантов того, как их планы могут быть сорваны, или другие неблагоприятные сценарии.

ИНТЕРПРЕТИРОВАНИЕ СИМВОЛОВ И ЦВЕТОВ

Каждая кость в наборе находится там по той или иной причине, и вы можете использовать эту информацию при описании результата проверки. Если игрок получил кость бонуса ■ за планирование и он преуспел как раз за счёт этой ■, то вы знаете, что это произошло благодаря подготовке, и можете использовать это при описании результата.

Помните про это, когда определяете успех или провал броска. Отменяя символы, чтобы выяснить, останется ли у вас хотя бы один ✨, вы можете даже описать, что отображают эти уничтожения символов.

Предположим, персонаж ночью спускается по отвесной скале. У подножия скользкой от воды скалы стоит древний храм. ПИ должен совершить проверку навыка, и вы решаете, что это будет **сложная** (◆◆◆) проверка **Атлетики**. Есть множество возможных вариантов, кроме успеха и провала, и вам есть что описать кроме того, почему проверка была успешной или провальной. Предположим, что персонаж одержал успех.

Если на кости мастерства 🟡 выпал один или несколько ✨, а на кости штрафа ■, выданной за скользкую поверхность и темноту, выпадет ⚡, можно описать сцену так:

Несмотря на скользкую поверхность, ты, благодаря многочисленным тренировкам, находишь путь вниз. Хотя уже и наступила ночь, луна даёт достаточно света, чтобы ты мог найти опоры для рук и ног.

Если на ■, выданной за планирование и помощь другого персонажа, выпадет ✨, а на ● выпадет ✕, то сцену можно описать так:

Стена утёса оказалась более крутой, чем ты ожидал, но ты всё же подготовился и нашёл путь вниз. Ты чуть было не сорвался, когда из-под руки выскользнул камень, но Алекс был рядом и придержал тебя.

В обоих случаях проверка успешна, использовались одни и те же кости с теми же самыми результатами, но выбор того, на каких костях основывать описание, оказывает значительное влияние на сцену.

Функциональные кости

Описывая сцены и ситуации, можно усилить внимание к деталям, добавляя к набору или убирая из него кости по мере появления разных мелочей.

Представьте себе описанную выше сцену с утёсом. Создавая её, вы описываете отвесную скалу и кладёте три кости сложности ◆◆◆. Добавив кость штрафа ■,

вы упоминаете, что расположенный рядом водопад создаёт туман, от которого поверхность скалы стала влажной. И напоследок вы напоминаете игрокам, что ПИ заблудились по дороге и пришли сюда уже глубокой ночью, после чего добавляете вторую ■.

Вы можете вначале описать сцену, а потом собрать набор костей. Однако, связывая детали с конкретными костями, вы создаёте сильный контекст. Туман — это отличная деталь, но, добавив вместе с описанием и кость, вы доводите до игроков мысль, что туман густой и скала стала из-за него влажной.

Когда вы говорите, что вокруг темно, на вопрос: «А насколько темно?» можно дать множество ответов. Если темнота приносит кость штрафа ■, игроки понимают, что темнота достаточно серьёзна, так как влияет на сцену. Может стоять и непроглядная тьма, приносящая две кости штрафа ■■, и игроки поймут, что сейчас ориентироваться ещё сложнее, чем при одной кости штрафа.

То же самое касается и положительных костей. Сопровождая добавления костей описанием действий и сцен, вы можете подчеркнуть важные детали и посодействовать творческой, наглядной игре.

Противники

Одна из ваших, как ведущего, основных задач — это управление многочисленными персонажами ведущего, с которыми группа ПИ сталкивается в ходе приключений. Многие из этих ПВ настолько незначительны для сюжета, что заслуживают лишь краткого описания. Однако у вас есть также множество тех, кто занимает в игре очень важное место.

Таких более важных ПВ мы будем называть термином **противники**. В сущности, противники — это ПВ, которые достаточно важны и заслуживают описания параметров и навыков. Даже если ПВ не является врагом вашей группы, но у него есть описание, значит, он достаточно важен, чтобы стать целью проверок навыков, или может совершать такие проверки сам. Вот рекомендации по тому, кто из ПВ достоин описания.

Описание противника

Считайте описание противника урезанной версией описания одного из персонажей игроков. Цель та же самая — позволить противнику действовать в рамках правил игры GENESYS несмотря на то, что правила для ПВ проще, чем правила для ПИ. В GENESYS есть три вида описания противников: это приспешники, соперники и главари.

Талант Противник

У ПВ есть доступ к таланту, недоступному для ПИ, — Противник. Это боевой талант, усложняющий попадание по персонажу в бою. Этот талант создан для замены других защитных талантов, таких как Уклонение и Шаг в сторону. Так, во время игры у большей части ПВ будет пассивный защитный талант вместо активных талантов, которые нужно отслеживать.

Противник

Активация: пассивный

Ранг: есть

Усильте сложность всех боевых проверок, нацеленных на этого персонажа, по одному разу за каждый ранг этого таланта.

Приспешники

Приспешники — самые распространённые ПВ в большинстве игр. Как и следует из их названия, приспешники — это безликие субъекты для массовки. Отряды вражеских солдат, банды разбойников в переулках и сборища разъярённых горожан — вот примеры групп приспешников. Если рассматривать игру

в терминах кинофильмов, то приспешники — это статисты, с которыми взаимодействуют герои и злодеи, чтобы продемонстрировать свою силу.

Приспешники представляют угрозу только в больших количествах. Одиночный приспешник не должен быть опасным для большинства ПИ. Однако ваши игроки не должны слишком часто противостоять одиноким приспешникам. Приспешники действуют небольшими группами для увеличения своей эффективности. Это позволяет вам наполнять сцены множеством ПВ, не замедляя игру отслеживанием отдельных ПВ и бросанием костей за них. Раз они действуют как группа, то и отслеживать их нужно как одну группу.

Естественно, вы не обязаны выставлять приспешников именно группами. Просто помните, что поодиночке они практически ни на что не способны.

Насколько они опасны?

Одиночный приспешник — ничтожная угроза для ПИ, если только последний не ослаблен и не тяжело ранен. Однако группа из двух или трёх приспешников — это уже умеренная угроза для одного ПИ начального уровня, а группа из трёх или четырёх будет угрозой даже для ПИ, потратившего на развитие 100 опыта.

Если продолжить эту логику, две группы из двух-трёх приспешников станут угрозой для отряда на старте карьеры, а две группы из трёх-четырёх приспешников станут угрозой для отряда ПИ, потративших минимум по 100 опыта. Однако обязательно проверьте описание приспешников! Приспешники с поглощением 5 и выше, порогом ран 7 и выше, а также оружием, наносящим 9 и больше урона, увеличивают угрозу с умеренной до очень высокой.

Правила приспешников

У приспешников есть несколько уникальных правил, отражающих их статус «пушечного мяса».

- **Если не сказано иное, то приспешники не получают усталость.** Всё, что обычно причиняет усталость, приспешникам наносит раны. Кроме того, приспешники не могут добровольно получать усталость. Это означает, что, когда приспешник выведен из строя из-за превышения порога ран, вы сами решаете, теряет ли он сознание или умирает, в зависимости от ситуации. Это также означает, что приспешники могут терпеть поражение в социальных сценах из-за превышения порога ран за счёт получения усталости (отыгрывайте это так же, как если бы вы отыгрывали не приспешника в той же самой ситуации, так что не нужно умерщвлять их посреди бала!).
- **У приспешников нет навыков.** Одна из вещей, делающих приспешников значительно слабее ПИ, — это отсутствие навыков. Они компенсируют это,

действуя группами. В описании приспешников указываются навыки, ранги в которых они получают, когда действуют как группа.

- **Приспешники могут сражаться как группа.** Как уже было сказано ранее, вы не обязаны использовать приспешников как группу. Однако размещение их как группы даёт несколько преимуществ. Это упрощает сражение и делает приспешников более опасными, а вам позволяет вводить в сцену большое количество ПВ. В одну группу можно включить приспешников только одного вида.
- **У группы приспешников общий для всех членов группы порог ран.** Порог ран группы приспешников равен сумме порогов ран всех членов группы. Например, у группы из трёх разбойников, где у каждого порог ран равен 4, общий порог ран будет равен 12. Каждый раз, когда кто-нибудь из этой группы будет получать раны, вы применяете эти раны к порогу ран группы. Индивидуальные члены группы терпят поражение по одному, каждый раз, когда количество полученных ран превышает индивидуальный порог ран членов группы. Например, когда группа разбойников получит 4 раны, один из них побеждён.
- **Когда персонажи атакуют группу, они атакуют её целиком, а не отдельных личностей.** На словах вы можете описывать, что персонажи атакуют отдельных противников, но по механике игры они атакуют именно группу.
- **Действуя в группе, приспешники могут использовать навыки.** За каждого участника сверх первого группа приспешников получает по одному рангу навыка для всех навыков, указанных в описании приспешника. Таким образом, у нашей группы из трёх разбойников будет по два ранга (за двух разбойников сверх первого) во всех проверках навыков, указанных в их описании.
- **Критические травмы убивают приспешников.** Если приспешник получает критическую травму, он тут же выведен из строя. Если критическую травму получает группа приспешников, она получает количество ран, на единицу превышающее порог ран одного приспешника (чтобы один из приспешников группы был выведен из строя).

Соперники

Соперники более опасны, чем приспешники, но обычно они слабее ПИ. Большая часть ПВ с именами должна быть соперниками: эти персонажи достаточно важны, чтобы иметь свою индивидуальность и оказывать существенное воздействие на ПИ.

Соперники — это упрощённая версия персонажей игроков. В отличие от приспешников, они действуют

поодиночке, и у них, как и у ПИ, есть навыки. В целом они одарены примерно как персонажи игроков на старте карьеры, так что у них вряд ли будет более двух рангов в одном навыке (естественно, бывают и исключения).

Насколько они опасны?

Один соперник должен представлять умеренную опасность для одинокого ПИ, так что отряд должен сталкиваться с равным количеством соперников, чтобы те представляли умеренную угрозу. Если соперников будет больше, то и угроза, исходящая от них, будет более значимой, а если меньше — угроза будет не такой большой.

Угроза, исходящая от соперников, ещё больше, чем у приспешников, зависит от их параметров. Соперники с поглощением 5 и выше, порогом ран 14 и выше, тремя или большим количеством рангов в боевых или социальных навыках (в зависимости от вида сцены) или оружием, наносящим 9 и больше урона, увеличивают угрозу с умеренной до очень высокой. В таком случае один соперник будет представлять умеренную угрозу для двух ПИ.

Правила соперников

Соперники подчиняются тем же правилам, что и персонажи игроков, с указанными ниже исключениями.

- **Соперники получают критические травмы как обычно.**

Однако, когда соперник превышает свой порог ран, вы можете решить, что он умер (а не выведен из строя). **Таблица I.6–10. Результат критической травмы** на странице 115 намеренно сделана, чтобы не убивать часто персонажей игроков, но если дело касается ПВ, вы можете быстро устранять их, если они больше не представляют угрозу.

- **Соперники не могут получать усталость.** Всё, что обычно причиняет усталость, соперникам наносит такое же количество ран. Соперники могут использовать способности и эффекты, которые причиняют за использование усталость, просто они получают раны вместо усталости. Помните, раз соперники не получают усталость, они не могут от неё избавляться. Так же как и в случае приспешников, если соперник выведен из строя из-за получения усталости, вы можете сами решить, был ли он убит или потерял сознание, в зависимости от обстоятельств.

ГЛАВАРИ

Главари — это полноценные враги персонажей игроков. Главари, как следует из названия, практически во всём равны ПИ и даже могут быть сильнее. Это необходимо для того, чтобы они представляли угрозу для всего отряда. Главари зачастую имеют высокие ранги в навыках и характеристиках и обладают талантами и уникальными способностями.

Главари получают усталость и раны как обычно, и для них изначально нет никаких особых правил. Однако вы можете использовать для главарей дополнительные правила из **Части III. Руководство ведущего**. Подробности смотрите на странице 204.



ОПИСАНИЕ ПРОТИВНИКА

Описания противников приведены в разделе об игровых мирах, поскольку в разных мирах они могут очень сильно отличаться. Однако здесь тоже будут приведены общие описания трёх противников, по одному на каждую разновидность.

- **Название.** Название или вид противника плюс указание на то, приспешник это, соперник или главарь.
- **Описание.** Краткое описание противника.
- **Характеристики.** Рейтинги шести основных характеристик противника.
- **Поглощение, защита и пороги ран и усталости.** Здесь указаны поглощение, дальняя и ближняя защиты, а также пороги ран и усталости. Порог усталости есть только у главарей.
- **Навыки.** Навыки, которыми владеет противник (если они есть). Если противник — приспешник, эти навыки применяются, только когда противник находится в группе (в тексте про это напоминает фраза «только в группе»).
- **Таланты.** Таланты, которыми владеет противник (если они есть).
- **Способности.** Это особые способности, не являющиеся ни навыками, ни талантами. Многие из них уникальны для конкретных противников или видов противников.
- **Снаряжение.** Здесь указано снаряжение противника. Описывается только оружие, броня и важная экипировка. Такие предметы, как одежда, мелкие монеты, телефоны, перочинные ножи, фонарики и прочее (всё, что можно без лишних раздумий сунуть в карман), не указываются. Однако их можно и указать, если вы считаете, что в этом есть смысл. Все бонусы от снаряжения уже учтены в описании.

Обратите внимание, что противники не всегда подчиняются тем же правилам, что и персонажи игроков. Их описания намеренно сделаны такими, чтобы вы легко могли искать в них нужную информацию, поэтому всё лишнее мы опустили. Например, у некоторых противников может быть снаряжение, которое сделало бы такого же ПИ перегруженным, но при этом они не получают за него штрафы. Так мы можем дать противнику нужное снаряжение (например, оружие или броню), чтобы сделать их интересными и разнообразными. Возможно, оружие, которое они несут, модифицировано и потому весит меньше, или же у них есть рюкзак, который не указан в описании.

Кроме того, отдельно не указываются таланты Упорство, Закалённый, Выносливость и прочие таланты, дающие постоянное увеличение параметров.

РАЗБОЙНИК (ПРИСПЕШНИК)

Разбойник — это классический злодей любого игрового мира. Этих драчливых преступников можно спустить на ПИ, не опасаясь, что они случайно уничтожат весь отряд. Однако, если вы всё же опасаетесь, пусть они используют утяжелённые перчатки и причиняют урон порогу усталости, а не ран.



Навыки (только в группе): Ближний бой, Грубая сила, Запугивание.

Таланты: нет.

Способности: нет.

Снаряжение: утяжелённые перчатки (Грубая сила; урон 4; крит. 4; дистанция [вплотную]; Дезориентация 2, Нокдаун), дубинка (Ближний бой; урон 5; крит. 3; дистанция [вплотную]), плотная одежда (+1 к поглощению).

ВОЖАК РАЗБОЙНИКОВ (СОПЕРНИК)

У группы разбойников может быть вожак, ещё один универсальный противник, вписывающийся в любой игровой мир. Вожак разбойников — это стойкий тип, удерживающий своё главенствующее положение крепкой хваткой. Это хороший противник для окончания первой или второй игровой встречи, особенно если рядом с ним будут и разбойники-приспешники в группе.



Навыки: Бдительность 1, Ближний бой 2, Запугивание 1, Лидерство 1, Уличная интуиция 3, Хладнокровие 1.

Таланты: Противник 1 (усильте сложность всех боевых проверок, нацеленных на этого персонажа, один раз).

Способности: нет.

Снаряжение: большой острый нож (Ближний бой; урон 5; крит. 3; дистанция [вплотную]; Проникающее 2), плотная кожаная одежда (+2 к поглощению).

МЕСТНЫЙ ЧИНОВНИК (ГЛАВАРЬ)

Местным чиновником может быть мэр небольшого городка, член городского совета или любой другой государственный служащий достаточно низкого ранга, чтобы взаимодействовать с персонажами

игроков, но достаточно влиятельный, чтобы создавать проблемы. Местный чиновник представляет угрозу в социальных сценах, а не в боевых, поэтому используйте его правильно (или смиритесь с тем, что в бою он окажется весьма посредственным).

2	2	3	3	2	3
СИЛА	ЛОВКОСТЬ	ИНТЕЛЛЕКТ	СМЕКАЛКА	ВОЛЯ	ХАРИЗМА
ПОГЛОЩЕНИЕ	ПОРОГ РАН	ПОРОГ УСТАЛОСТИ	Б/Д ЗАЩИТА		
2	12	16	0	0	

Навыки: Бдительность 3, Запугивание 3, Лидерство 2, Обаяние 2, Обман 1, Переговоры 1, Хладнокровие 1.

Таланты: Улучшенная хлесткая фраза (используйте, чтобы совершить **обычную** [♦♦] **проверку Запугивания**; за каждый ★ один противник в пределах короткой дистанции получает 1 усталость; за каждый ▲ один противник, попавший под действие эффекта, получает 1 дополнительную усталость; все попавшие под действие эффекта противники добавляют ■ ко всем проверкам навыков, совершаемым в последующие три раунда).

Способности: Хорош в подколках (если этот персонаж знает Недостаток противника, то, когда он причиняет такому противнику усталость, противник получает 4 дополнительные усталости).

Снаряжение: красивая одежда, официальные документы или жетон.

УБЕДИТЕСЬ, ЧТО ПРОТИВНИКИ — УМЕРЕННАЯ УГРОЗА

При создании испытаний для отряда вы всегда должны выставлять «умеренную» угрозу. Это такая угроза, при которой отряд испытывает трудности, но вряд ли кто-то будет выведен из строя, и уж совсем невероятно, чтобы погиб весь отряд.

Однако, поскольку в игре GENESYS используется свободная форма прокачки персонажей, зачастую бывает сложно определить, какая угроза будет умеренной. Вот несколько советов, облегчающих эту работу и применимых как к социальным, так и к боевым сценам.

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО: СДЕРЖИВАЙТЕСЬ

Ведущий должен помнить: лучше если ваши ПИ одержат сокрушительную победу, чем будут сметены превосходящими силами. Иначе говоря, ваши игроки и не заметят, если без лишних усилий победят соперника, но они расстроятся, если вы уничтожите их персонажей.

Таким образом (особенно если вы ещё не можете оценить способности отряда), не бойтесь делать первую пару сцен относительно лёгкими. Если это боевые сцены, выставьте одну группу приспешников или столько соперников, чтобы их было меньше, чем ПИ в отряде. Если это социальная сцена, пусть у противников не будет рангов в социальных навыках,

а вы сможете тратить очки сюжета на усиление характеристик противников, если у ПИ всё будет складываться слишком хорошо.

СРАВНИВАЙТЕ НАВЫКИ И ХАРАКТЕРИСТИКИ

Хороший способ сравнить силу противников и персонажей — сравнить их ранги в навыках и характеристиках. Например, у персонажей на старте карьеры, скорее всего, будет по одной характеристике с рейтингом 4, а остальные будут с рейтингом 3 или 2. Точно так же у них будет несколько навыков с рангом 2 и ещё несколько навыков с рангом 1. При выборе противников для этих персонажей выбирайте тех, у кого сумма рангов характеристик и навыков будет меньше, чем у персонажей.

Это особенно важно в социальных сценах, где ПИ часто совершают встречные проверки навыков с противниками. Если у противников навыки и характеристики будут выше, они не просто будут с лёгкостью преуспевать в проверках. Это ещё и осложнит встречные проверки персонажей игроков, направленные против них.

РАЗМЕРЫ ГРУПП ПРИСПЕШНИКОВ

Помещая в сцену приспешников, помните, что от размера их группы зависит то, насколько опасны они будут для ваших ПИ. Самое очевидное, что у большой группы приспешников будет большой порог ран, но гораздо важнее то, что у них будут высокими и проверки навыков.

Для начала рассмотрим порог ран. Приспешники с порогом ран 2–4 наименее опасны, потому что одно попадание оружия с низким уроном может устранить одного приспешника из группы, и каждое уничтожение приспешника делает их группу менее опасной. Приспешники с порогом ран 5–7 опаснее, потому что, если у ваших ПИ нет оружия, наносящего как минимум 9 урона, потребуется два попадания, чтобы уничтожить одного приспешника. У приспешников редко бывает порог ран выше 7, и те, у кого он всё же выше, возможно, должны быть соперниками, а не приспешниками.

Теперь рассмотрим размер группы и проверки навыков. Помните, что размер группы влияет на ранги в навыках. Для определения того, насколько опасна группа того или иного размера, определите, сколько приспешников потребуется, чтобы получить набор костей для конкретного навыка, в котором как минимум три ♦ и/или ●. Если у группы приспешников в наборе будет три кости способности или мастерства, они скорее преуспеют, чем провалят проверку против ПИ.

И напоследок, создавайте группы из двух-четырёх приспешников и никогда не включайте в группу больше пяти приспешников.

ИГРОВЫЕ МИРЫ

Теперь, когда вы знаете правила игры **GENESYS**, давайте поговорим об игровых мирах, в которых проходит игра. Многие игроки считают, что мир ролевой игры такой же интересный, как и правила, а то и более интересный. Именно поэтому мы создали **GENESYS** таким, чтобы он работал со множеством игровых миров, шесть из которых включили в качестве примеров.

Создание полного списка игровых миров потребовало бы куда более толстой книги, чем эта, поэтому мы выбрали шесть примеров, покрывающих широкий диапазон вариантов. У большинства из них (за исключением **современности**) есть примеры среди миров издательства Fantasy Flight Games, поэтому нам будет проще о них рассказывать. Эти примеры миров далеки от полноты, но и приведены они лишь для того, чтобы вам было от чего отталкиваться в разработке мира для своей игры.

О ЧЁМ ЭТА ЧАСТЬ КНИГИ

Давайте пройдемся по тому, что вы найдёте в этой части книги.

- **Глава 1. Фэнтези.** Во многих вариациях эта разновидность игровых миров — одна из самых популярных в художественной литературе (и ролевых играх).
- **Глава 2. Стимпанк.** Такой игровой мир характеризуется безумными учёными, изобретениями и духом приключений.

- **Глава 3. Моровая война.** В таком игровом мире в настоящую войну из истории добавляются оккультные ужасы, делающие её интереснее.
- **Глава 4. Современность.** Игра в современность может быть такой же интересной, как и в вымышленном мире.
- **Глава 5. Научная фантастика.** Эти сюжеты, обычно происходящие в далёком будущем, полагаются на научные факты.
- **Глава 6. Космоопера.** Эта разновидность научной фантастики не позволяет фактам перечить хорошей истории!

Сводная таблица игрового мира

На следующей странице находится сводная таблица игрового мира. Как мы уже говорили, наши примеры игровых миров являются далеко не полными. Мы намеренно создали их в виде каркасов, с помощью которых вы сможете построить миры для своих игр.

В сводной таблице есть место для записи важной информации о вашем мире — и художественного описания, и игровой механики. Можете сделать копию с этой страницы или скачать её с сайта www.hobbyworld.ru.

Этой таблицы должно хватить вам, чтобы было с чего начать, а ещё она послужит хорошим источником справочной информации для игроков. Однако сразу предупредим вас: когда вы продолжите развивать свой мир, эта таблица превратится в полноценный блокнот!

ВСЕЛЕННАЯ:

БАЗОВЫЙ ИГРОВОЙ МИР/ЖАНР:

СТИЛЬ:

ОБЗОР:



УНИКАЛЬНЫЕ ДЛЯ МИРА НАВЫКИ

КАКИЕ КАНОНЫ/ТЕМЫ О ТЕХНОЛОГИИ, ЧЕЛОВЕЧЕСКОЙ ПРИРОДЕ, МОРАЛИ И РЕАЛЬНОСТИ ВЫ ИСПОЛЗУЕТЕ?

КАКИЕ КАНОНЫ/ТЕМЫ ВЫ ИСКЛЮЧИЛИ?

КАКИЕ КАНОНЫ/ТЕМЫ ВЫ ИЗМЕНИЛИ?

ФРАКЦИИ И ОРГАНИЗАЦИИ

КАКИЕ В МИРЕ ОСНОВНЫЕ ОРГАНИЗАЦИИ И ФРАКЦИИ И КАКИЕ У НИХ ЦЕЛИ?

1.	
2.	
3.	
4.	

ВЛИЯТЕЛЬНЫЕ ЛИЧНОСТИ

КАКИЕ В МИРЕ ЕСТЬ ВЛИЯТЕЛЬНЫЕ ЛИЧНОСТИ И КАКИЕ У НИХ ПЛАНЫ?

1.	
2.	
3.	
4.	

ОСНОВНЫЕ РАЗНОВИДНОСТИ ОСОБЕЙ

НАЗВАНИЕ	ОПИСАНИЕ

[illegible]

УРОВЕНЬ ТЕХНОЛОГИЙ

ПАРАМЕТРЫ ИГРОВОГО МИРА

ГЛАВА 1. ФЭНТЕЗИ

Мagia, чудовища, героические войны и злобные властители — в фэнтези вы найдёте всё для хорошего приключения. Именно поэтому фэнтези так часто используется в играх и находится у истоков ролевых игр.

Каноны

Поскольку вы читаете правила этой игры, вы наверняка знакомы с канонами фэнтезийного жанра. Но даже если вы фанат меча и магии или если ваш опыт основан на популярных фильмах и видеоиграх, освежить память никогда не помешает. Зачастую каноны мира или жанра сидят в нашем сознании, но мы не можем их сформулировать. Внимательно обдумайте общие

На первый взгляд фэнтези кажется таким знакомым, но это разнообразный жанр со множеством вариаций. А когда вы выберете стиль своего мира, GENESYS со всей своей гибкостью поможет вам создать именно ту игру, какую вам хочется.

аспекты фэнтези и то, как вы хотите внедрить их в свою кампанию, и это обязательно окупится. Вы не только будете готовы, когда кто-нибудь попросит вас описать вашу кампанию, но и будете понимать, что делает вашу кампанию уникальной.

Однако не будьте слишком самобытны. Одно из преимуществ фэнтези в том, что оно знакомо многим игрокам и даже тем, кто раньше не играл в ролевые игры. Если не касаться деталей вашей кампании, просто объявите его средневековым фэнтезийным миром (мы тоже исходим из этого предположения), и большинство игроков будут готовы начать без подробных разъяснений.

Ниже мы приводим список канонов, которые, как нам кажется, определяют фэнтезийный мир. Однако мы понимаем, что вы можете стремиться скорее почитать про новые варианты при создании персонажей. Они находятся на странице 142.

Магия

Возможно, именно магия является определяющей характеристикой фэнтези. Даже если действие происходит не на Земле, фэнтези обычно описывает исторический период, будь то средневековье или будущее. Фэнтези-миры могут иметь мало знакомых связей с технологиями и культурой нашего мира, но что всегда неизменно, так это магия. Добавление магии превращает научную фантастику в научное фэнтези, а исторический роман в историческое фэнтези.

Магия — это широкий и расплывчатый термин, но большинство людей прекрасно поймёт вас при его упоминании. Даже если вы не можете дать определение магии, вы узнаете её, когда столкнётесь с ней. В сущности, магия — это сила, ломающая то, что мы считаем правилами вселенной. Её могут использовать



волшебники, и она может происходить сама по себе. Магия позволяет создавать огонь из ничего, мгновенно лечить смертельные раны, читать чужие мысли, контролировать стихии и выполнять практически всё, о чём вы только могли подумать.

ЧУДОВИЩА

Чудовища (гоблины, тролли, упыри, горгоны, драконы и так далее) — основа фэнтези. Про фэнтезийных чудовищ написано очень много книг, причём зачастую только ради того, чтобы персонажи игроков сразились с ними в той или иной игре! Да, можно провести фэнтези-игру, в которой ПИ не убьют ни одного чудовища, но всё равно недостаток опасных существ станет определяющей характеристикой такой игры. Зачастую сражение с чудовищами — основная цель героев в фэнтезийных сюжетах, будь то ради защиты деревни, ради назначенной награды или просто ради сокровищ, которые те охраняют.

Мы приводим описание некоторых чудовищ на странице 146, но вам определённо потребуются и другие. К счастью, правила по созданию ПВ со страницы 202 подходят для фантастических существ всех видов. Зачастую всё, что требуется, чтобы чудовище отличалось от других существ, это добавление для него особого правила или интересного свойства его атак.

Естественно, чудовища в переносном смысле этого слова тоже распространены в фэнтези, но мы их рассмотрим в разделе **Добро и зло**.

ЗАДАНИЯ

Некоторые игры определяют «задания» как всё, что ваш персонаж пытается выполнить. Мы не будем спорить с таким определением, но традиционно задание — это что-то посложнее, чем доставка зелья для ПВ, которому лень выйти из дома.

То, о чём мы говорим, это задание в его исходном смысле: приключение, возможно, долгое и наверняка опасное, ради достижения важной цели. Если задание действительно достойно такого названия, то от его выполнения зависят многие жизни, а то и вся цивилизация. Провал может означать не просто уничтожение, а порабощение злобной силой или сущностью. Точно так же есть задания, сосредоточенные на конкретном предмете, который надо найти, принести в определённое место или уничтожить. Звучит знакомо? Такой предмет называется макгаффином.

МАКГАФФИН

Макгаффин — это двигатель сюжета. Это предмет, который служит основной, если не единственной, причиной, по которой протагонисты берутся

за сюжет и двигают его. На самом деле макгаффин — это отличный инструмент для ведущего в любой игре, но особенно актуален он для фэнтезийных заданий. Персонажи игроков могут взаимодействовать с макгаффином, а могут даже не иметь возможности сделать это. Возможно, самым известным макгаффином является Святой Грааль из легенд об Артуре, поиски которого привели ко множеству не связанных между собой приключений. Какую бы форму ни принял макгаффин, он втягивает ПИ в события, из которых и состоит приключение. Макгаффин может потерять значимость, отойти на задний план, оказаться несуществующим или даже успешно сыграть свою роль. Гораздо важнее то, что он вовлекает протагонистов в события и взаимодействия с персонажами ведущего.

ДОБРО И ЗЛО

Добро и зло — это чёткие, чёрно-белые концепции. В традиционном фэнтези добро и зло — это не абстрактные идеи, а вполне существующие силы. Несмотря на то, что у героев есть пороки и, возможно, слабости, они определённо добрые и защищают невинных от страданий. На противоположной стороне спектра злодеи, жаждущие власти. Им нравится причинять страдания ради забавы, и они строят грандиозные планы по завоеванию или просто уничтожению. Фэнтезийные миры формируются действиями великих героев и злодеев. Целые королевства, континенты или планеты могут находиться под угрозой захвата злыми силами, и их спасением занимаются герои.

ЗНАКОМЫЕ ИСТОРИЧЕСКИЕ ЭЛЕМЕНТЫ

Большая часть фэнтезийных миров напоминает реальный мир в некой неопределённой точке истории. Первое, о чём думают люди, услышав о фэнтези, это Западная Европа в Средние века. Её влияние чувствуется в оружии и доспехах, архитектуре, религиозных практиках, социальной иерархии и титулах и прочих гранях игрового мира. Конечно, есть примеры фэнтези, напоминающие другие регионы или периоды истории. Многие проработанные фэнтезийные миры содержат многочисленные нации и регионы, очень напоминающие настоящие исторические культуры.

Эта схожесть может пойти кампании на пользу. Уникальная и сложная вымышленная культура может быть очень интересной, но чтобы игроки быстро включились и начали играть, можно просто согласиться с тем, что обитатели Северных островов Хьёрна — это, в сущности, викинги. Деталей, делающих их уникальными, можно добавить и позже.

Мы уже рассмотрели множество уникальных элементов, делающих игровой мир фэнтезийным в других канонах. Добавь магию, чудовищ и ощутимые

воплощения добра и зла, и вот любой исторический мир становится фэнтезийным. Но схожесть фэнтези с реальным миром может быть разной. Есть миры, скопированные со средневековой Европы, где лишь названия на карте изменены на другие, а магия и существа вышли из фольклора. На противоположном конце спектра находятся фэнтези-миры с технологиями из земного будущего, космическими кораблями с магическими двигателями и антропоморфными животными вместо людей и эльфов.

Крепости и подземелья

Исследования и сражения в замках, подземных руинах и склепах — визитная карточка фэнтези, по крайней мере в ролевых играх. Герои спускаются в древние и забытые проходы или защищают бастионы замка от сил зла. Крепости, развалины, подземелья и тому подобные строения часто важны для заданий — маггаффин может находиться в древних катакомбах — и, конечно же, представляют собой обитель для множества чудовищ, а также ловушек и древних сокровищ.

Подземелье — это прекрасное место для приключений вдали от цивилизации (хоть в физическом, хоть в тематическом смысле) и демонстрации опасностей окружающей среды. Подземелья тесны и даже могут вызывать клаустрофобию. Персонажи, встретившие опасных чудовищ в дикой местности, имеют множество вариантов для отступления, а в подземелье такая роскошь недоступна. Это приводит к выматывающим приключениям, где за каждой дверью ждут неизвестные опасности, а возможностей отступить или хотя бы просто отдохнуть крайне мало. Таким образом, подземелья бросают вызов персонажам и заставляют их полагаться на свои способности и изобретательность.

Разные стили фэнтези

Описанные выше каноны присутствуют практически во всех фэнтезийных мирах, но степень их присутствия варьируется. Один из способов заставить фэнтезийный мир выглядеть уникальным — это каким-то образом изменить один из канонов. Например, возможно, в вашем мире магия вне закона. Или наоборот, возможно, разумные «чудовища» живут в городах, и они, как и люди, вольны выбирать, быть им злыми или добрыми. Конечно, есть и злые мумии, но конкретно вот эта владеет таверной и не хочет лишних неприятностей!

Помимо таких поворотов, есть уже готовые разновидности фэнтези со своими собственными канонами. Сузив варианты до конкретной разновидности, вы сможете быстрее создать свой мир и описать его игрокам. Самыми известными и легкоузнаваемыми разновидностями фэнтези являются высокое фэнтези, меч и магия, низкое фэнтези и современное

фэнтези. Но даже в рамках конкретной разновидности у вас по-прежнему много места для введения своих элементов. Меч и магия, например, колеблется между приключениями и ужасами.

В высоком, или эпическом, фэнтези наличие магии очевидно для всех в мире, более того, магия может быть общедоступной. Отважные герои сражаются там с сильными злодеями и ужасными чудовищами. В высоком фэнтези присутствуют все каноны, которые мы описали выше. Наш игровой мир **RUNEBOUND**, например, является примером высокого фэнтези.

Оставшаяся часть информации из этой главы относится к высокому фэнтези, но для начала мы сделаем небольшой обзор и других упомянутых разновидностей фэнтези. В каждом обзоре мы обсудим, как можно применить информацию из оставшейся части этой главы к рассматриваемой разновидности жанра.

Меч и магия

«Меч и магия» — это старый стиль, зародившийся в бульварных романах в первой половине XX века. В этой разновидности жанра широко используются подземелья, замки и знакомые исторические элементы, но могут отсутствовать многие фантастические черты, характеризующие высокое фэнтези. Сюжет в жанре «меч и магия» сосредоточен на человеческих протагонистах, а если и есть другие человекоподобные создания, то они редки, таинственны и странны или же откровенно злы. Магия в таких мирах тоже встречается редко, и, скорее всего, она будет у злой стороны. В самих сюжетах магия встречается часто, а вот в рамках мира это редкое явление.

Не имея доступа к магическим силам, герои этого жанра в преодолении препятствий полагаются на фехтование и острый ум. Термин «герои» здесь расплывчат — в историях имеется чёткое изображение зла, особенно в том, что касается испорченных чародеев и им подобных, но у протагонистов зачастую тоже сомнительная мораль. Хотя, по сравнению со злодеями, которые совершают человеческие жертвоприношения отвратительным богам в обмен на силу, они выглядят весьма героически.

В жанре «меч и магия» ярко выражена героическая деятельность, которая и отличает его от низкого фэнтези, в котором конфликты обычно более обыденны. С точки зрения правил превратить материал из этой главы в жанр «меч и магия» весьма просто. Не давайте игрокам доступ ко всем новым вариантам персонажа и тщательно подумайте, давать ли им доступ к магическим навыкам.

Низкое фэнтези

Миры низкого фэнтези характеризуются неопределённой моралью и суровым, более аутентичным

ощущением средневековья. В этом отношении низкое фэнтези может пересекаться с жанром «меч и магия», но в последнем всё же больше фэнтезийных существ и магии, знакомой нам по высокому фэнтези. Сюжеты высокого фэнтези часто содержат эпические задания, и ставки там как никогда высоки, а низкое фэнтези сосредоточено на более личных конфликтах.

Так же как в жанре «меч и магия», в низком фэнтези нет предположения, что главные действующие лица — «герои» в моральном смысле, так что ПИ, скорее всего, будут прежде всего преследовать свои интересы. Низкое фэнтези часто сфокусировано на политических интригах и заговорах. Так же как и другие персонажи, дворяне и правители редко бывают добрыми и злыми, скорее они эгоистичны и охочи до власти. Персонажи в таком мире обычно имеют «реалистичные» способности. Если вы ведёте игру в жанре низкого фэнтези, можете выдавать опыт с меньшей скоростью.

Современное фэнтези

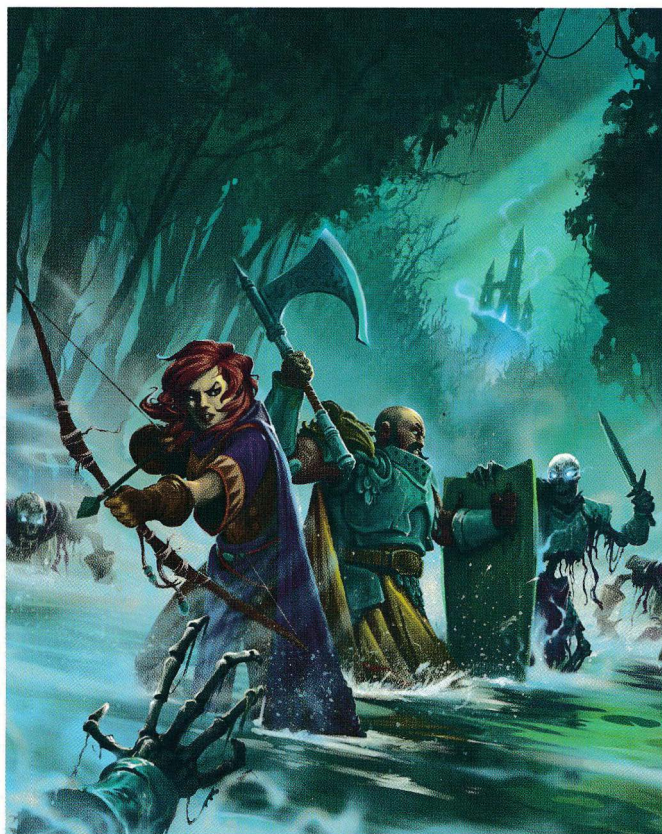
Современное фэнтези, также известное как городское фэнтези, больше всех отличается от высокого фэнтези. Вместо средневекового мира с ограниченными технологиями или абсолютно вымышленным окружением современное фэнтези происходит на Земле, которую мы знаем сейчас, — просто с магией и чудовищами. Проведение такой игры требует наибольшего отличия от материалов, представленных в этой главе. Нужно взять снаряжение и прочую информацию из **современности**, описанной на странице 164, и смешать их с правилами по магии со страницы 210, а также чудовищами со страницы 146 и, возможно, нечеловеческими вариантами персонажей со страницы 142. Будут ли эти фэнтезийные народы и колдуны сосуществовать с людьми открыто или будут обитать в скрытом царстве магии, невидимом для простых обывателей, — решать вам.

ПРИМЕР ИГРОВОГО МИРА: RNEBOUND

Игровой мир RNEBOUND от издательства Fantasy Flight Games, классический пример высокого фэнтези. Одна из причин, по которой это хороший игровой мир для множества настольных игр и игр с миниатюрами, от DESCENT до RNEBOUND и RNEWARS, состоит в том, что в нём много узнаваемых фэнтезийных канонов, что делает его доступнее для игроков. Это богатый и проработанный мир, развивающийся с выходом новых игр и дополнений.

Игровой мир RNEBOUND находится на планете Меннара, а большая часть событий происходит на континенте Терринот. Один только этот регион представляет множество возможностей для приключений в виде окружающей среды, культур и существ. Цивилизованные области континента (а между ними есть опасные дикие пространства) — это земли даканских баронов и свободных городов. Аймхелин, лесные владения эльфов латари на юге, — это обширные леса, а тайный город Лителин — это великолепная вершина цивилизации, скрытая среди деревьев. И тем не менее для чужаков лес — это ни в коем случае не безопасное место.

В тёмных местах Терринота скрываются всевозможные угрозы, от оставленных призракам Туманных земель до руин, разбросанных по континенту, некоторые из которых древнее Первой Тьмы. На востоке находятся безлюдные и опасные равнины Ру, но зло утхук йи'лланов не проявлялось уже несколько сотен лет, так что волноваться не о чем...



Да, великое зло угрожает Терриноту, но мир **RUNEBOUND** вовсе не мрачный. Красота и чудеса изобилуют вокруг, а альянс людей, эльфов и dwarфов уже побеждал зло в прошлом. Вероятно, решающим событием в истории Терринота было создание Небесной Сферы после Первой Тьмы, когда три расы объединились, чтобы отразить и уничтожить осквернённых демонами утхук йи'лланов. Эта победа оказалась возможной благодаря объединяющим усилиям Тимморана Локандера, величайшего из когда-либо живших магов. Создав Сферу, предмет из чистой магии, Тимморан надеялся, что его дары переживут его и продолжат служить цивилизованным народам Терринота.

К сожалению, легендарный генерал и близкий друг Тимморана Вайкар Сумарион попытался захватить Сферу. Перед смертью от рук Вайкара Тимморан разбил Сферу и рассеял тысячи осколков по всей земле. Вайкар поклялся, что соберёт все эти осколки, и тёмные силы сделали его нежитью, чтобы он смог выполнить свою цель.

Эти осколки — Звёзды Тимморана — содержали невероятную силу, но владеть ей мог только опытный волшебник. Когда во время Третьей Тьмы в Терринот вторглись драконьи владыки, они собрали столько Звёзд Тимморана, сколько смогли, и нанесли на них мощные руны. Получившиеся рунные осколки, которые драконы передали своим смертным слугам, не обладали сырым потенциалом Звёзд, но зато могли проявлять узкие магические эффекты, доступные практически любому.

Несмотря на то, что драконы ушли, рунные осколки остались рассеянными по Терриноту. Засев в Туманных землях, Вайкар Бессмертный командует легионами нежити в безустанных попытках собрать все камни и овладеть силой Тимморана, которой он лишён уже тысячу лет. Однако Вайкар — это лишь одна из угроз, рунные осколки — это лишь один из источников силы, а этот сюжет — тоже один из многих.

НОВЫЕ ВАРИАНТЫ ПРИ СОЗДАНИИ ПЕРСОНАЖА

Для фэнтези характерно совместное существование нечеловеческих существ, в разной степени готовых к сотрудничеству. Ниже представлены три расы, а информация по созданию других находится на странице 192.

Эльф

Высокие или низкие, с заострёнными и очень острыми ушами, эльфы зачастую славятся своим изяществом, долголетием и единением с миром природы. Эти параметры основаны на общей концепции эльфа с высокой Ловкостью (и врождённой защитой), но с низким порогом ран.

Способности расы



- **Порог ран:** 9 + Сила
- **Порог усталости:** 10 + Воля
- **Стартовый опыт:** 90
- **Особые способности:** эльфы начинают с одним рангом во Внимании. В процессе создания персонажа ранг Внимания нельзя поднять выше 2.
- **Проворный:** эльф обладает ближней защитой 1 и дальней защитой 1.

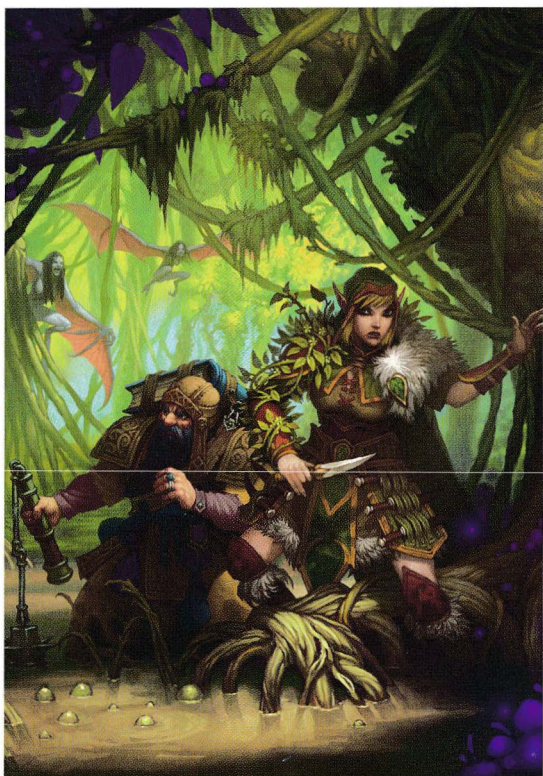
Дварф

Типичный фэнтезийный dwarф крепок, суров, охоч до драк и всегда готов поглощать эль в огромных количествах. Эти параметры описывают такого dwarфа с высоким порогом ран и усталости и, благодаря рангу в Стойкости, способностью пить больше, чем в него влезет.

Способности расы



- **Порог ран:** 11 + Сила
- **Порог усталости:** 10 + Воля
- **Стартовый опыт:** 90
- **Особые способности:** dwarфы начинают с одним рангом в Стойкости. В процессе создания персонажа ранг Стойкости нельзя поднять выше 2.
- **Ночное зрение:** при совершении проверок навыков dwarф убирает до ■■, вызванных темнотой.
- **Крепкий орешек:** один раз за игровую встречу dwarф, который получил критическую травму, свободным действием вне хода может потратить 1 очко сюжета сразу же после определения степени её тяжести. В этом случае считается, что результат проверки — «01».



Орк

Во многих фэнтезийных мирах орки с рождения злы и жестоки. Однако ПИ, как известно, ломают стереотипы, и ниже представлены параметры полуорка, живущего в цивилизованном обществе. В вашем мире орки могут быть не злы и не жестоки, что делает выбор такого персонажа разумным. Как и следовало ожидать, орк — сильный и крепкий, но далеко не самый дружелюбный персонаж.

Способности расы



- **Порог ран:** 12 + Сила
- **Порог усталости:** 8 + Воля
- **Начальный опыт:** 100
- **Особые способности:** орки начинают с одним рангом в Запугивании. В процессе создания персонажа ранг Запугивания нельзя поднять выше 2.
- **Боевая ярость:** при совершении атаки ближнего боя орк может добавить ■ к проверке, чтобы добавить +2 к урону, наносимому одним из попаданий этой атаки.

УНИКАЛЬНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

На следующих страницах представлено оружие и предметы, которые вы можете найти в Терриноте или любом другом фэнтезийном игровом мире. Этот список далеко не полный, но он может стать отправной точкой, чтобы вы придумали своё снаряжение.

Для того чтобы вам было проще придумывать своё снаряжение, в описании каждого предмета мы приводим объяснения, почему у него те или иные свойства. Естественно, в том, что касается магических предметов, варианты безграничны. Если вы создаёте свои магические предметы, ознакомьтесь с правилами создания предметов со страницы 197. Вы можете увеличить их урон, дать больше защиты и вообще сделать лучше существующих аналогов. Однако советуем при этом увеличить стоимость и редкость, чтобы скомпенсировать преимущества и сделать их по-настоящему ценными. И не забудьте дать им названия!

Оружие

Приведённый список оружия — далеко не полный перечень оружия фэнтезийных миров, но он покрывает сразу несколько категорий. Как и следовало ожидать, большая часть из них подходит именно для ближнего боя.

МОНЕТЫ

Сокровища и их накопление представляют важную часть многих фэнтезийных сюжетов и игр. Вы можете решить игнорировать транспортировку золотых и других монет в огромных количествах в угоду большому количеству действий, но если хотите сделать перенос сокровищ частью игрового процесса, советуем следовать стандартным правилам для легко переносимых предметов со страницы 84. Вы также можете решить, что одна золотая монета стоит 10 в нашей денежной системе, а серебряная монета или её эквивалент стоит 1. Так вы сможете переносить больше денег при меньшем количестве монет.

Естественно, это тяжёлые полноценные монеты. Конечно, приятно осознавать, что после убийства чудовища у тебя в карманах стало тяжелее, но переносить монеты в больших количествах может быть сложно. Именно поэтому практичные искатели приключений ищут драгоценные камни, ювелирные изделия, предметы искусства и прочие сокровища, которые стоят больше, чем весят в золотых монетах.

ТАБЛИЦА II.1—1. ФЭНТЕЗИЙНОЕ ОРУЖИЕ

НАЗВАНИЕ	НАВЫК	УРОН	КРИТ	ДИСТАНЦИЯ	НАГР	ЦЕНА	РЕДКОСТЬ	ОСОБЕННОСТИ
ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ								
Алебарда	Ближний бой (тяжёлое оружие)	+3	3	Вплотную	5	250	3	Оборонительное 1, Проникающее 3
Булава	Ближний бой (лёгкое оружие)	+3	4	Вплотную	2	75	1	
Двуручный меч	Ближний бой (тяжёлое оружие)	+4	2	Вплотную	3	300	4	Оборонительное 1, Проникающее 1, Сноровка 3
Лёгкое копьё	Ближний бой (лёгкое оружие)	+2	4	Вплотную	2	90	1	Оборонительное 1, Точное 1
Меч	Ближний бой (лёгкое оружие)	+3	2	Вплотную	1	200	2	Оборонительное 1
Секира	Ближний бой (тяжёлое оружие)	+4	3	Вплотную	4	300	4	Высококритичное 1, Громоздкое 3, Проникающее 2
Топор	Ближний бой (лёгкое оружие)	+3	3	Вплотную	2	150	1	Высококритичное 1
Щит	Ближний бой (лёгкое оружие)	+0	6	Вплотную	2	80	1	Неточное 1, Нокдаун, Оборонительное 1, Отражающее 1
ОРУЖИЕ ДАЛЬНОГО БОЯ								
Арбалет	Дальний бой	7	2	Средняя	3	600	4	Подготовка 1, Проникающее 2
Длинный лук	Дальний бой	8	3	Длинная	3	450	4	Сноровка 3
Лук	Дальний бой	7	3	Средняя	2	275	2	Сноровка 2

АЛЕБАРДА

Алебарда — это основное оружие пехоты. В сущности, это лезвие топора на длинном древке. Держать её требуется двумя руками, и она весьма тяжёлая, хотя и дешёвая. Она удерживает противника на расстоянии, а боевая часть может прорубать доспехи.

БУЛАВА, МЕЧ И ТОПОР

Несмотря на то, что эти виды оружия примерно одинаково способны наносить смертельные раны, мы дали им разные характеристики, чтобы отобразить сильные стороны каждого.

Топор оставляет болезненные, выводящие из строя раны. Поэтому мы дали ему свойство Высококритичное 1, чтобы причиняемые им критические травмы оказывались опаснее. Булава — это самое простое оружие, поэтому у неё нет никаких свойств. Зато она дешевле другого оружия. Мечом можно блокировать и парировать удары, поэтому меч можно использовать и для нападения, и для защиты. Для этого у меча есть свойство Оборонительное 1. Острое лезвие также облегчает причинение критических травм, поэтому у него хорошее критическое значение.

ДВУРУЧНЫЙ МЕЧ И СЕКИРА

Практически любое оружие существует в двуручном варианте, но наиболее распространены мечи и секиры. Как вы видите из характеристик, такое оружие обладает разрушительной мощностью, но требует впечатляющей физической силы для замаха (секира) или координации, чтобы держать равновесие (двуручный меч). И двуручный меч, и секира обладают свойствами своих уменьшенных версий (Оборонительное и Высококритичное соответственно).

ЛЁГКОЕ КОПЬЁ

Копьё — простое оружие, которое легко используется и позволяет держать противника на расстоянии. Именно поэтому у копья невысокий урон, но свойство Точное 1 отражает простоту использования. Кроме того, свойство Оборонительное 1 отражает то, что враг не может подойти близко.

ЩИТ

Изготовленные из дерева, стали или шкур щиты распространены среди воинов всех культур и уровней подготовки по простой причине: они позволяют выжить. Использование щита для блокировки и парирования ударов нельзя переоценить, и потому щиты встречаются даже у самых древних культур.

Эти качества щита мы передаём свойствами Оборонительное 1 и Отражающее 1. У него также есть свойство Нокдаун, потому что им легко сбивать врагов с ног. Однако попасть щитом не так просто, как мечом или топором, отсюда свойство Неточное 1.

АРБАЛЕТ

Арбалет никогда не сравнится с эффективностью качественного лука в руках умелого стрелка, но его легко использовать, и он мощный. Сила механизма арбалета отражена свойством Проникающее. Минусом арбалета является то, что для стрельбы нужно потратить время на натягивание тетивы, а не просто наложить стрелу, отсюда свойство Подготовка.

ЛУК И ДЛИННЫЙ ЛУК

Примитивное устройство лука не мешает ему быть очень эффективным. В руках умелого стрелка лук может с расстояния направить в цели град стрел.

СКОЛЬКО БОЕПРИПАСОВ?

Вы уже могли заметить, что нигде нет информации о стрелах и арбалетных болтах. Для большинства фэнтезийных кампаний мы советуем использовать стандартные правила по боеприпасам со страницы 89. Считается, что у вашего персонажа достаточно боеприпасов для приключения и что по возможности он повторно использует стрелы и болты. ✖, потраченный на результат «кончились боеприпасы», может означать, что персонаж потерял счёт стрелам, не смог вернуть использованные или просто рассыпал колчан.

Однако внезапное исчезновение боеприпасов может разочаровать, а может и вовсе не иметь смысла — ведь всегда же можно посмотреть, сколько стрел осталось в колчане. В качестве вариативного правила, когда у ПИ выпадает результат «кончились боеприпасы», вы можете позволить игроку потратить А, чтобы после текущей атаки у него осталась одна стрела или болт и ещё одна возможность выстрелить. Надо было считать!

Естественно, если хотите, вы можете отслеживать количество стрел, болтов и прочих боеприпасов. В этом случае каждые пять стрел или болтов на рынке имеют цену 1.

Опытный владелец наложит стрелу и натянет тетиву очень быстро, поэтому мы не стали давать луку свойство Подготовка и ему подобные. Однако для использования лука нужны навыки и хорошая координация, отсюда свойство Сноровка.

Броня

Фэнтезийная броня разнится от вываренной кожи, сшитой в виде камзола, до стальных и железных лат.

Кожанный доспех

Кожанный доспех, хоть из мягкой, хоть из вываренной кожи, поглощает часть удара, но не может отклонить лезвие. Поэтому он даёт поглощение, но не защиту.

ТАБЛИЦА II.1–2. ФЭНТЕЗИЙНАЯ БРОНЯ

НАЗВАНИЕ	ЗАЩИТА	ПОГЛОЩЕНИЕ	НАГРУЗКА	ЦЕНА	РЕДКОСТЬ
Кожанный доспех	0	+1	2	50	3
Кольчуга	0	+2	3	550	4
Латы	1	+2	4	1 250	6
Магические латы	2	+2	3	2 400	8
Плотная мантия	1	+0	1	45	0

Кольчуга

Кольчуга хорошо сдерживает попадание и рассеивает удар по большей поверхности. Мы представляем это поглощением, не давая защиты.

Кольчуга зачастую гремит, поэтому ваш персонаж добавляет ■ к проверкам Скрытности, пока носит её.

Латы

Латный доспех поглощает значительную часть урона, а загнутые пластины могут отвести весь удар целиком. Поэтому у этого доспеха есть и большое поглощение, и защита.

Латы тяжёлые и очень шумные. Ваш персонаж добавляет ■■ к проверкам Скрытности, пока носит их.

МАГИЧЕСКИЕ ЛАТЫ

Добавление защитных чар на латный доспех даёт невероятный уровень защиты, отсюда высокие показатели защиты и поглощения. Кроме того, они легче всех остальных видов брони и не так сильно ограничивают движения, поэтому у них нет тех штрафов, что у обычных лат.

Плотная мантия

Развешиваемая в бою ткань может опутать оружие атакующего, и тому будет сложно попасть в жизненно важные органы. Поэтому мантия даёт не поглощение, а защиту.

Экипировка

Ниже представлены наиболее примечательные предметы, которые можно найти в классических фэнтезийных мирах.

Бездонный рюкзак

Бездонный рюкзак — это обманчиво выглядящий обычным кожаный рюкзак, который внутри существенно больше, чем снаружи. Как это возможно, известно только самым умным магам. Естественно, это магическая вещь.

В бездонном рюкзаке можно переносить предметы с суммарной нагрузкой 12. Сам рюкзак всегда имеет показатель нагрузки 2, что бы в нём ни лежало.

ВОРОВСКИЕ ИНСТРУМЕНТЫ

Этот набор отмычек, напильников, проволочек и масел в небольшом кожаном мешочке используется для тихого открывания замков. Стоит ли говорить, что искатели приключений считают его очень полезным.

Воровские инструменты позволяют вашему персонажу попытаться открыть любой засов или механический замок, даже сложный. Кроме того, при совершении проверки Жульничества для открывания засова или замка ваш персонаж автоматически добавляет к результату **A**.

ЗИМНЯЯ ОДЕЖДА

Изготовленная из плотной шерсти и меха зимняя одежда состоит из плотной куртки, штанов, крепких сапог и плотного плаща. Она согреет искателей приключений в холоде.

При ношении зимней одежды ваш персонаж убирает **■ ■** из всех проверок Выживания и Стойкости, совершаемых из-за холодной погоды. Когда эта одежда надета на вас, её показатель нагрузки равен 1.

ПРЕКРАСНЫЙ ПЛАЩ

Плащ из тонкого шёлка или расшитой шерсти не только защитит владельца от стихий, но и поднимет его статус в глазах остальных.

Пока ваш персонаж носит прекрасный плащ, он убирает **■** из всех совершаемых им проверок Лидерства, Обаяния и Обмана. Когда плащ на вас надет, его показатель нагрузки равен 0.

УНИКАЛЬНЫЕ ПРОТИВНИКИ

Приведём несколько классических фэнтезийных чудовищ, которых можно натравить на ПИ. Естественно, это только начало, и вы наверняка захотите создать для своей игры дополнительных существ. Можно включить и человеческих противников из других игровых миров, просто поменяв им снаряжение и игнорируя неподходящие навыки и таланты.

Мы взяли существ и противников из игрового мира RNEBOUND. Однако мы намеренно отобрали тех, кто встречается во множестве миров, таких как скелеты и гигантские пауки.

СКЕЛЕТ (ПРИСПЕШНИК)

В RNEBOUND большинство оживших скелетов состоит в легионах нежити Вайкара Бессмертного. Однако есть и те, что скрываются в древних склепах и на полях сражений Терринота. Их кости обретают подобие жизни, когда магия просачивается в мрачные и злые места.

ТАБЛИЦА II. 1–3. ФЭНТЕЗИЙНАЯ ЭКИПИРОВКА

ПРЕДМЕТ	НАГРУЗКА	ЦЕНА	РЕДКОСТЬ
Бездонный рюкзак	2	600	8
Воровские инструменты	1	75	5
Зимняя одежда	4	100	3
Прекрасный плащ	1	90	4
Факел	1	1	0
Целебные травы	0	50	6

ФАКЕЛ

Факел — это деревянная палка, обмотанная с одного конца пропитанной маслом тканью. Если его поджечь, он долго горит и освещает всё вокруг.

Зажжённый факел предоставляет свет и убирает **■**, добавленную к проверкам из-за темноты (если важно, насколько далеко исходит свет, то факел может осветить всё в пределах короткой дистанции).

ЦЕЛЕБНЫЕ ТРАВЫ

Травы или припарки с неизвестными, но мощными целебными эффектами встречаются во многих фэнтезийных мирах. По своей природе они слегка магические.

При совершении проверки Медицины ваш персонаж может использовать целебные травы, чтобы автоматически добавить к результату **★ A**. Для использования вы должны потратить целебные травы.



Навыки (только в группе): Бдительность, Ближний бой (лёгкое оружие), Внимание, Дальний бой.

Таланты: нет.

Способности: нет.

Снаряжение: ржавый клинок (Ближний бой [лёгкое оружие]); урон 5; крит. 4; дистанция [вплотную], старый лук (Дальний бой; урон 6; крит. 3; дистанция [средняя]).

ЗВЕРОЛЮД (ПРИСПЕШНИК)

Зверолюды — ужасные гибриды людей и животных. Их внешний облик может быть разным, но большая их часть напоминает хищных млекопитающих.

с густым мехом, длинными когтями и большими клыками. О происхождении звероловов ходят многочисленные легенды, но многие связывают их появление с проклятием разгневанных богов. Все они неистово агрессивны, и с ними практически невозможно общаться.



Навыки (только в группе): Бдительность, Внимание, Грубая сила.

Таланты: нет.

Способности: Звериная ярость (зверолов или группа звероловов, получившие урон, уменьшают критическое значение своих атак до 1).

Снаряжение: клыки и когти (Грубая сила; урон 6; крит. 3; дистанция [вплотную]).

БРИТВОКРЫЛ (СОПЕРНИК)

Эти крупные, похожие одновременно и на людей, и на летучих мышей, существа едят практически всё, но предпочитают мясо людей и других разумных рас. С небольшими изменениями вы можете использовать эти параметры для других крылатых чудовищ, таких как гарпии и грифоны.



Навыки: Бдительность 3, Внимание 2, Грубая сила 2, Координация 2.

Таланты: нет.

Способности: Летун (может летать; смотрите на стр. 100), Атака с налёта (после совершения боевой проверки Грубой силы может переместиться с дистанции вплотную на короткую дистанцию от цели свободным действием).

Снаряжение: клыки (Грубая сила; урон 6; крит. 3; дистанция [вплотную]), молотящие крылья (Грубая сила; урон 4; крит. 4; дистанция [вплотную]; Дезориентация 3, Оглушение 3).

ЯДОВИТЫЙ ПАУК (СОПЕРНИК)

Гигантские пауки часто встречаются в жанре фэнтези. Ядовитые пауки такие же жуткие, как любой огромный паук, но они к тому же могут плевать струйками кислотного яда. Этот яд, который они также могут впрыскивать клыками, начинает разъедать добычу ещё до того, как она подберётся на опасное расстояние.

Большая часть ядовитых пауков — это бродячие охотники, но вы можете предпочесть тех, кто плюётся вместо яда (или в довесок к нему) клейкой паутиной.



Навыки: Бдительность 3, Грубая сила 2, Дальний бой 1, Координация 2, Скрытность 2, Хладнокровие 2.

Таланты: нет.

Способности: Ловкий ходок (может без штрафов перемещаться по стенам, потолкам и паутинам гигантских пауков).

Снаряжение: ядовитые клыки (Грубая сила; урон 5; крит. 3; дистанция [вплотную]; Жжение 2, Проникающее 3), кислотный плевок (Дальний бой; урон 4; крит. 4; дистанция [короткая]; Жжение 2, Проникающее 3) или паутина (Дальний бой; урон 1; крит. 6; дистанция [короткая]; Сковывание 3).

ОГР (ГЛАВАРЬ)

Эти здоровенные громилы селятся в пещерах и древних руинах, питаясь всеми несчастными существами, которых смогут схватить. Мы включили описание огра как сильного чудовища, чтобы бросить вызов даже опытным персонажам. Однако если хотите сделать огра менее опасным, уберите из способностей Регенерацию.



Навыки: Атлетика 2, Ближний бой (тяжёлое оружие) 2, Внимание 1, Дальний бой 2.

Таланты: нет.

Способности: Регенерация (в начале своего хода это существо автоматически исцеляет 3 раны), сметающая атака (может потратить ⚔ при успешной боевой проверке ближнего боя, чтобы совершить по одному попаданию, наносящему базовый урон оружия, всем [кроме самого огра!], кто находится вплотную к цели).

Снаряжение: дубина (Ближний бой; урон 10; крит. 4; дистанция [вплотную]; Дезориентация 2, Нокдаун), цепь с шипами (Дальний бой; урон 7; крит. 5; дистанция [короткая]; Нокдаун, Сковывание 2), доспех с чужого плеча (+2 к поглощению).

ГЛАВА 2. СТИМПАНК

Термин «стимпанк» появился в 1980-х, но корни этого жанра уходят куда глубже. Как это часто бывает, когда приходится давать определения фантастике и её жанрам, мнения разнятся. Однако точно можно сказать, что истоки стимпанка лежат в раннем периоде научной фантастики. Фантастическая наука

и изобретения, показанные в работах Жюль Верна, Г. Дж. Уэллса и Мэри Шелли, основаны на технологиях 1800-х годов, но выходят далеко за рамки того, что было возможно в то время. Этот выход из исторического реализма и характеризует стимпанк.

Каноны

Для разных людей стимпанк означает разные вещи. Для кого-то стимпанк — это шестерёнки на головных уборах, и это действительно хорошее представление о жанре. В стимпанке знакомые, старинные предметы, персонажи и концепции получают анахроничную трактовку в рамках индустриальной технологии. В стимпанке есть эстетика, технологии, квазиисторическая культура и многое другое. Миры стимпанка разнятся от Англии XIX века с элементами вымышленной технологии до альтернативных аналогов современности и даже будущего, в котором продвинутые ретро-футуристические технологии уживаются с чарующими старомодными обычаями.

Стимпанк — широкий жанр, в нём много места для вариаций и адаптаций. В стимпанке могут быть элементы других жанров. Зачастую это фэнтези и научная фантастика. Вы с лёгкостью можете модифицировать свою кампанию в жанре стимпанк, взяв элементы из других игровых миров, представленных в этой книге, добавив при необходимости свои правила. Например, если в вашем мире, кроме механических существ, есть магия и мифические чудовища, используйте соответствующие правила и варианты создания персонажей из жанра фэнтези со страницы 138.

Однако, если отложить в сторону такие гибридные варианты, у стимпанка есть свои каноны, характеризующие его в любом времени и месте.

НЕВЕРОЯТНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Определённо, самым важным канонем любого стимпанк-мира являются технологии. Это, конечно же, всевозможные изобретения, работающие за счёт сжатого пара. Уберите паровую энергию, и у вас получится совсем не стимпанк. Однако в стимпанке есть также невероятно сложные механизмы на сжатых пружинах и странные эксперименты с электричеством — обычно ими занимаются безумные учёные. Здесь можно найти заводных роботов, летающие автомобили с паровыми двигателями и буйство катушек Теслы.

Технологии стимпанка могут практически всё, что могут наши современные технологии, и даже больше (или, как минимум, двигаются в другом направлении). Технологии, провалившиеся или устаревшие у нас, в стимпанке могут процветать: от дирижаблей и орнитоптеров до разностных машин и компьютеров на шестерёнках. В мире могут быть технологии, просто далеко ушедшие от тех, что были в XIX веке, например альтернативная современность, в которой двигатели внутреннего сгорания так и не сменили паровые двигатели, или абсолютно вымышленный мир, в котором паровые двигатели господствовали на протяжении долгих веков.

Паровые машины могут быть громоздкими, грохочущими и шипящими опытными образцами, готовыми в любой момент взорваться, а могут быть надёжными технологиями, функционирующими долгие годы, и обе эти крайности часто соседствуют друг с другом. Это эра изобретений, какой бы год ни стоял на дворе! В целом технологии стимпанка крупнее, громче современных цифровых аналогов, и от них куда больше дыма. Они утыканы шестерёнками, латунными и дымовыми трубами, но бывает и наоборот. У вас также могут быть крохотные насекомые из шестерёнок и пружин или другие миниатюрные чудеса.



ЧЕМ ВДОХНОВЛЯТЬСЯ?

В большинстве стимпанк-миров есть три основных вида энергии: пар, сжатые пружины и электричество. Они не очень сильно отличаются друг от друга, и многие устройства могут работать сразу на нескольких видах энергии. Паровые турбины могут генерировать электричество, экспериментальные батареи могут накапливать электрический ток в сложном хитросплетении шестерёнок и так далее.

В том, что касается технологий стимпанка, нет ничего невозможного. Вам не нужно знать, как именно работают машины и возможны ли вообще такие механизмы. Однако стоит заранее продумать, на какой энергии он работает и каков конечный результат, даже если понятия не имеете о его внутреннем устройстве. Ваши игроки должны знать, что летательный аппарат, на который они садятся, работает на пару и что

летит он на крыльях как у насекомого, а подробности о том, как это всё работает, не нужны. Если считать стимпанк разновидностью научной фантастики, то он определённо тяготеет к «мягкой» её разновидности (подробности смотрите на стр. 170).

Гораздо важнее, чтобы технология «чувствовалась» достоверной. Конечно, это вопрос вкуса и благоразумия, но лучше делать так, чтобы окружение не походило на современность нашего мира. Например, электрический компьютер не очень вписывается в стимпанк, а вот паровая разностная машина выглядит уместной. Точно так же электричество, идущее в каждый дом, — это слишком современно и обыденно, а вот более продвинутые разработки, такие как оружие с направленным пучком энергии, идеально подходят.

ВИКТОРИАНСКАЯ ЭСТЕТИКА (И БОЛЕЕ ТОГО)

Рука об руку с невероятными технологиями идёт и викторианская или, как минимум, псевдовикторианская эстетика. Сюжеты стимпанка часто происходят в вымышленной версии Лондона или другой части Британской империи XIX столетия (или XX столетия, но с преобладанием паровой энергии), но даже те, что происходят в совершенно других мирах, всё равно сильно, иногда даже чрезмерно, пропитаны стилем этой эпохи. Это касается не только одежды и архитектуры, но и этикета. Даже если приключения происходят вдали от цивилизации, герои зачастую всё равно будут свободными представителями высшего общества с ресурсами, необходимыми для приключенческой жизни.

Стоит отметить, что социальные проблемы и эксплуатация 1800-х годов могут присутствовать в стимпанке, а могут и отсутствовать. В лёгких стимпанк-приключениях эти проблемы заретушированы, а мрачные сюжеты могут придавать большое значение эксплуатируемым рабочим и бедности, где герои сражаются за своё место, чтобы не быть шестерёнками в едином механизме (это подчеркнёт в стимпанке часть «панк»).

Однако сюжеты и игры в жанре стимпанк не обязаны полностью повторять викторианскую Англию. Они могут происходить на американском Диком Западе, со стрелками, сорвиголовами и железнодорожными магнатами, использующими паровые локомотивы невероятных размеров (или борющимися с ними). Однако, даже если ваша игра происходит в другой точке земного шара или вообще в другом мире, всё равно стоит включить часть моды и манер викторианской британской культуры, потому что их идеализированные или преувеличенные версии для многих давно стали визитной карточкой стимпанка.

ИНДУСТРИЯ И АВТОМАТИЗАЦИЯ

Стимпанк включает в себя всё, что обещала промышленная революция и последующие инновации. Отчасти это катализатор невероятных технологий (уже описанных выше), но не только. Значительный прогресс технологий приводит к разного рода социальным изменениям (актуально и для реального, и для вымышленного мира), и чем более развиты технологии стимпанка, тем сильнее социальные потрясения. Классовые различия и то, как технологии на них влияют, могут быть основным элементом сюжета в жанре стимпанк, а могут отойти на задний план, и то же самое справедливо для всей кампании.

Рабочие, вытесненные автоматизированными фабриками и другими машинами, могут отправиться на поиски приключений, на исследование неизвестных земель, а могут стать пиратами, чтобы прокормить себя и свои семьи. Эти же самые технологические достижения, уменьшающие потребность в человеческом персонале, могут позволить предприимчивым дельцам угрожать власти традиционной аристократии. И это только реалистичная паровая технология. Флоты из паровых дирижаблей могут разительно изменить ход ведения войн, а кареты, подвешенные к воздушным шарам, могут создать индивидуальный летающий транспорт задолго до автомобилей (а то и вместо них). Да, стимпанк, как правило, прикреплён к викторианскому обществу, но мысленные эксперименты с продвинутыми паровыми технологиями могут создать действительно уникальную и захватывающую кампанию.

ЧЕРЕЗ СТЕКЛО, НО ЗАКОПЧЁННОЕ

Стимпанк описан как ретрофутуризм, и это справедливо, вне зависимости от того, в альтернативном прошлом происходит ваша игра, альтернативном настоящем или

альтернативном будущем. Пронизанный популярными представлениями о викторианской Англии, а также паровыми технологиями XIX столетия, стимпанк развивает идеи этих технологий, но по альтернативному направлению. В результате получается подобие Земли 1800-х годов, но подобие грубое, а может быть, даже неизвестное, за исключением самых фундаментальных деталей.

В некотором смысле этот канон повторяет все предыдущие. Мода в стимпанке как в викторианской Англии, но не совсем. Это самостоятельное направление, с частями механизмов (шестерёнки, трубки, прочая дребедень), внедрёнными прямо в одежду и снаряжение. Технологии в стимпанке как в 1800-х, но они позволяют творить то, что невозможно с такими источниками энергии и материалами. Общество

выглядит старомодным, но с преувеличенным вниманием к вещам, которые интересуют нас в том времени, включая отстранение от беспокоящих вещей и добавление того, что нам кажется правильным.

Стимпанк может быть будущим, каким его видят из прошлого. Или это может быть прошлое, на которое смотрят через призму современности. Поставьте себя на место жителя XIX века и представьте себе будущее, основываясь на недавнем техническом прогрессе (можете начать с изучения идей писателей и изобретателей той эпохи, которые так и не были воплощены в реальности), или же возьмите современные технологии и переработайте их под паровую энергию. В любом случае нужно совместить прошлое с продвинутыми технологиями.

ПРИМЕР ИГРОВОГО МИРА: ВЛАДЫКИ ПАРА

Солнце никогда не заходит над Суверенитетом Гелиотропов, обширной империей, раскинувшейся от сердца цивилизации Маргосы до песков Тортогос на севере и ледяных пустошей на юге. Спустя век исследований, присоединений и завоеваний остальные страны континента подчинились ему, сражённые дипломатическими манёврами, запутанными узлами брака и могучими воздушными судами королевского флота. Никто не может бросить вызов её величеству, королеве Вертилине, и дому Гелиотропов.

Старое династическое поселение Гелиотропов, город Стальхарт, вырос в огромный мегаполис, способный управлять империей размером с континент. Возвышающиеся здания из кирпича и железа на много километров простираются вдоль берегов могучей реки Эйрис, а разрастающиеся фабрики загрязняют воду и отравляют воздух коричневыми клубами, выделяющимися при горении угля. Каждая фабрика окружена поясом многоквартирных домов, забитых кочегарами и теми, кто обслуживает линии сборки. Воздух в Стальхарте настолько загрязнён промышленностью, что королева содержит отряд рабочих, непрерывно чистящих и полирующих хрустальные стены возвышающегося Лазурного дворца.

Здесь, за тёмно-синими стенами дворца и разнообразных особняков и поместий, окруживших город, процветает континентальная культура. Все, и даже иностранные высокопоставленные лица и дворяне, приезжают в Стальхарт осенью, когда южные ветра сдувают большую часть смога. Несколько месяцев они общаются, сплетничают и плетут интриги, стремясь улучшить своё положение и благосостояние своих домов. Молодые дебютантки и щёголи мечтают завязать брачные узы с династией Гелиотропов. Это даст не только богатство и престиж, но и гарантирует работу

в обширной имперской бюрократии (именно поэтому династия зачастую заключает браки с оглядкой на способности, интеллект и настойчивость кандидатов).

За пределами залов власти низшие классы трудятся на фабриках Стальхарта или пытаются выжить на тёмных улочках и в закопчённых домах. Лучшее, на что может надеяться большая часть населения мегаполиса, — это скудный оклад для оплаты дешёвого бурбона и непомерно дорогого жилья. В такой атмосфере процветают революционные настроения. Несмотря на постоянное присутствие Королевской армии и Имперских инспекторов, многочисленные радикалы планируют разрушить Суверенитет изнутри.

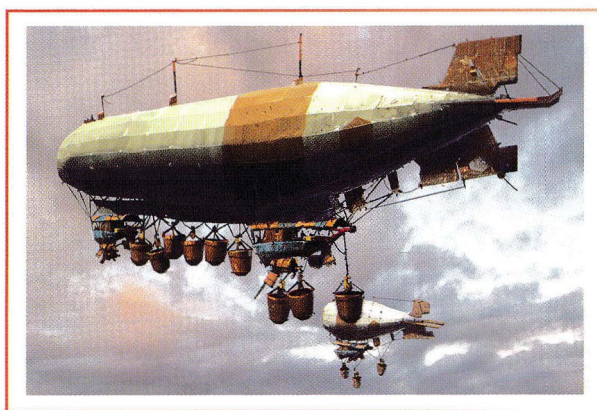
Из Стальхарта расходится паутина железных дорог, объединяющих всю Маргосу. Продукты индустрии, произведённые в Суверенитете Гелиотропов, растекаются по этим дорогам во все уголки континента, гарантируя экономическое господство Империи. Некоторые небольшие страны жалуются, что эта железная дорога (наряду с недавно построенной сетью телеграфных станций) гарантирует и военное господство. Мало какая война или восстание продлится долго, когда бесчисленные королевские полки стрелков и гусар могут добраться до любой точки за несколько дней.

Те, кто недовольны имперской гегемонией, считают Тиренийские колонии последним оплотом свободы и независимости. Долгие века обжигающие воды Кипящего моря блокировали все попытки исследовать неизвестный Запад. Однако во время великой эры Экспансии изобретение дирижаблей позволило Агате Скарборо и её команде прорваться через клубы пара. На другом конце Кипящего моря они нашли бескрайние просторы островов и архипелагов — необитаемые, бескрайние и полные ценных природных ресурсов.

Открытие Скарборо спровоцировало гонку за территориями. Несмотря на то, что Суверенитет объявил практически все Тиренийские колонии своими, на практике выполнение этого указа осложнялось. Тирения стала пристанищем предпринимателей, изобретателей, преступников и революционеров. Все, кто ненавидел классовые ограничения в Стальхарте и хотел себе новой жизни, могли просто найти необитаемый остров и обосноваться там. На основе идей социализма, свободы и всеобщего равенства были созданы многочисленные колонии, и их жители готовы защищать свои идеалы до конца.

Естественно, не все мотивы настолько чисты. Песчаные бухты и зелёные заросли самых далёких островов скрывают рассадники порока и анклавов тёмной науки. Многие бывшие члены Королевского научного общества сбежали в колонии после преследований за отвратительные эксперименты. В последние годы из-за Кипящего моря начали приходить алхимические эликсиры, превращающие людей в диких зверей, что вызвало хаос и беспорядки на улицах городов Маргосы. Ходят и более зловещие слухи о давно потерянных членах семей и друзьях, которые ходят по колониальным городам шаркающей походкой в гнусном подобию жизни. Имперские инспекторы рыщут по колониям в поисках этих безумных учёных, а также для опровержения рассказов о том, что несколько аристократических семейств заплатили внушительные суммы для воскрешения своих детей или возлюбленных. Некоторые даже утверждают, что Королевское научное общество создало свою секретную лабораторию, в которой разрабатывают механических солдат для пополнения армии королевы металлическими автоматами. Революционные группы дорого заплатят, чтобы узнать, правда ли это.

Новые корпорации, организованные на основании королевской концессии, ещё больше осложняют ситуацию. Основанные королевским указом, эти организации тем не менее мало связаны с аристократией. Эти корпорации контролирует торговый класс, и в залах славы Стальхарта зажглись новые



имена Сириуса, Варда, Берила и Данбурита. Эти торговые семейства тоже увидели выгоду в эксплуатации колоний. Уже сейчас горняки Варда и Данбурита добывают тонны угля для печей Стальхарта, а если вы сами отправитесь в колонии, то наверняка на борту дирижабля «Вест Сириус».

Даже те колонии, что управляются агентами королевы или членами аристократических семей, не могут считаться лояльными. Виктор Кейн — губернатор Декленда, самой большой и «цивилизованной» колонии, — может поднять над своим особняком флаг Империи. Однако он с радостью берёт деньги за то, что позволяет семейству Берил управлять кварцевыми рудниками так, как им заблагорассудится. Вдобавок он отправляет королевских гусар из своей Серебряной гвардии подавлять забастовки на фабриках по очистке гальванита. С другой стороны, колония Коуввард и своенравный потомок Гелиотропов Маккензи Гелиотроп-Огастес даже не притворяются в верности короне, и чтобы доказать это, он сбил как минимум один военный дирижабль.

Все эти проблемы плюс воздушные пираты, потерянные и брошенные колонии, тайные военные экспедиции вражеских стран и вооружённые восстания делают колонии скопищем конфликтующих интересов. И зачастую эти конфликты выливаются в набеги, заговоры и открытые войны.

НОВЫЕ ВАРИАНТЫ ПРИ СОЗДАНИИ ПЕРСОНАЖА

Большинство персонажей в стимпанке — это обычные люди (как на стр. 35). Однако можно представить, что в таком мире, как «ВЛАДЫКИ ПАРА», могут оказаться и нечеловеческие персонажи.

ПОЛУКРОВКА

Так называемые полукровки — это результаты безумных экспериментов. Во «ВЛАДЫКАХ ПАРА» эти создания когда-то были людьми, но им не посчастливилось

стать экспериментальным материалом для изгнанников из Королевского научного общества. Учёные тестировали на них алхимические эликсиры, раскрывающие их звериную природу и делающие из них чудовищный гибрид человека и животного. Со временем эликсир терял силу, и эти несчастные возвращали человеческий облик. Однако тайна состоит в том, что, попав в кровь, эликсир создавал безвозвратные изменения в физиологии. Таким образом, изменения могут в любой миг вернуться.

В нашем мире контрабандисты везут этот эликсир в крупные города по разным причинам. Так что ваш персонаж может быть не только несчастной жертвой запрещённых экспериментов, но и тем, кто периодически употреблял его в обычной жизни. Естественно, выпив его, меняешь свою жизнь навсегда!

Стоит ли говорить, что полукровок избегают во всех слоях общества, а ещё на них охотятся разнообразные агенты Империи. Многие сбегает в колонии, чтобы избежать гонений и арестов.

СПОСОБНОСТИ РАСЫ



- **Порог ран:** 10 + Сила
- **Порог усталости:** 8 + Воля
- **Стартовый опыт:** 100
- **Особые способности:** полукровки начинают с одним рангом в Выдержке. В процессе создания персонажа ранг Выдержки нельзя поднять выше 2.
- **Внутренний зверь:** обычно полукровки выглядят как простые люди. Однако, если ваш персонаж выведен из строя из-за превышения порога усталости в человеческом облике, он свободным действием вне хода подвергается следующим изменениям. Он устраняет всю усталость, Сила и Ловкость увеличиваются на 1, до максимума 5, а Интеллект и Воля уменьшаются на 1, до минимума 1. Он наносит +1 урон при совершении безоружных атак, которые получают критическое значение 3. Кроме того, челюсть вытягивается вперёд, волосы густеют и покрывают всё тело, а глаза становятся похожими на глаза крупной кошки или волка. Ведущий должен обязательно сделать так, чтобы ПВ отреагировали соответствующим образом (как минимум, усильте сложность проверок всех социальных навыков дважды). Ваш персонаж вернётся в человеческий облик через восемь часов или если станет выведенным из строя (из-за превышения порога ран или порога усталости).
- **Человеческий дух:** один раз за игровую встречу ваш персонаж может свободным действием вне хода совершить **сложную** (◆◆◆) **проверку Выдержки**. При успехе он может или вызвать срабатывание Внутреннего зверя, или избежать срабатывания, когда он превышает порог усталости.

РЕВЕНАНТ

Ревенант — это человеческий труп, которому вернули подобие жизни странной и пугающей медицинской

техникой, а последним шагом, запускающим этот процесс, был огромный разряд электричества через всё тело. Так же как и полукровки, это очень популярный вид персонажа в стимпанк-мирах.

Ревенанта могла создать богатая горящая семья, способная заплатить любые деньги ради возвращения любимого. В качестве альтернативы ревенантов создают безумные гальванисты, ищущие тайны вечной жизни. В любом случае ревенанты не помнят свои прошлые жизни, даже если у них остался их мозг. Многие из заплативших за воскрешение любимых не знают об этом печальном факте, пока не станет поздно. Однако ходят слухи, что иногда ревенанты всё же восстанавливают по частям память о прошлом.

В обычном обществе ревенантов боятся и презирают. Ревенант, неспособный сойти за обычного человека, скорее всего, словит пулю от Имперских инспекторов, так что ему придётся скрываться в преступном мире или, как и полукровки, бежать в колонии, чтобы начать новую жизнь.

СПОСОБНОСТИ РАСЫ



- **Порог ран:** 11 + Сила
- **Порог усталости:** 9 + Воля
- **Стартовый опыт:** 100
- **Особые способности:** ревенанты начинают с одним рангом в Запугивании. В процессе создания персонажа ранг Запугивания нельзя поднять выше 2.
- **Повторно оживший:** будучи оживлённым трупом, ревенант обладает некоторыми особенностями, часть из которых полезна, а часть вредна. Ваш персонаж не залечивает раны при отдыхе, но он добавляет ■■ ко всем проверкам Медицины, сделанным для его лечения (они не вздрагивают от боли). На вашего персонажа также не действуют яды (хотя стоит опасаться насекомых и паразитов, которые могут съесть их тела или просто поселиться в них). Так же как и в случае с полукровками, ведущий должен убедиться, что ПВ реагируют соответствующим образом, когда узнают о состоянии вашего персонажа (как минимум, усильте сложность совершаемых вашим персонажем проверок социальных навыков дважды). Кроме того, стоит обзавестись парфюмом. В больших количествах.
- **Мёртвые нервы:** ваш персонаж убирает ■■, добавляемые к проверкам из-за усталости или ран (включая критические травмы).

УНИКАЛЬНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Стимпанк будет стимпанком только при правильных технологиях. А это означает присутствие фантастических паровых устройств, безумных изобретений и множество шестерёнок и трубок. В этом разделе мы покажем, какие предметы могут вам встретиться во Владыках пара или любом другом стимпанк-мире. Этого хватит для начала, ведь когда речь идёт о стимпанк-технологиях, ограничений практически нет.

ОРУЖИЕ

В дополнение к более причудливым версиям, представленным здесь, в **стимпанке** будет уместна большая часть современного и фэнтезийного оружия. Вам лишь останется сделать в их описании незначительные изменения.

МЕХАНИЧЕСКИЙ КУЛАК

Механический кулак изготовлен из латуни. В районе костяшек он укреплен металлическими пластинами. Остальная его часть заполнена сжатыми пружинами в крепком металлическом каркасе, идущем вдоль всего предплечья. При активации

он позволяет ударить с сокрушительной мощностью. Однако пружинам нужно время, чтобы снова взвестись, отсюда свойство Медленное.

Свойство Медленное не мешает персонажу совершать безоружные атаки в промежуточных раундах, но при этом они не получают преимуществ от механического кулака.

РОТОМЕЧ

Вдоль этого тяжёлого «меча» идёт вращающаяся цепь с лезвиями. Фактически это цепная пила на паровом приводе, которую держат как двуручный меч. Ротомеч наносит страшные раны, но из-за того, что его нужно подготавливать к битве, заправляя топливом, он так и не стал главным оружием армии. Кроме того, с ним всё равно опасно идти в перестрелку.

Мы дали этому ужасному оружию свойства Высоко-критичное, Повреждение и Проникающее, чтобы отразить страшный урон, наносимый вращающимися лезвиями. Для того чтобы отразить вес и непрактичность, мы добавили свойства Неточное и Громоздкое.

Ротомеч требует две руки (и использует навык Ближний бой [тяжёлое оружие], если такой есть).

ТРОСТЬ-ШПАГА

Трость-шпага прекрасно вписывается в мир стимпанка: это опасное оружие, замаскированное под аристократический аксессуар. Лезвие скрыто в трости, а рукоятка имитирует набалдашник. У этого оружия есть свойство Оборонительное (как у большинства мечей), а также особое правило, отражающее то, что его легко прятать.

Тот, кто обыскивает этого персонажа, добавляет ■ ко всем проверкам Внимания, сделанным, чтобы найти шпагу, спрятанную в трости.

МЕХАНИЧЕСКАЯ ГРАНАТА

В стимпанке обычная ручная граната выглядит как крупный контейнер с паровым котлом, нагреваемым смесью двух реагентов. Когда владелец проворачивает две половинки этого устройства, реагенты смешиваются, генерируя сильный жар. Это создаёт сильное давление пара, потому у владельца есть несколько секунд, чтобы метнуть гранату до того, как контейнер разлетится на куски. Взрыв разбрасывает во все стороны металлические осколки, а брызги реагентов тоже могут обжечь цель (отражается свойством Жжение).

Из-за чрезвычайной нестабильности устройства, если у владельца при проверке выпадет ☼, оно взрывается у него в руках, и тот получает



ТАБЛИЦА II.2—1. СТИМПАНК-ОРУЖИЕ

НАЗВАНИЕ	НАВЫК	УРОН	КРИТ	ДИСТАНЦИЯ	НАГР	ЦЕНА	РЕДКОСТЬ	ОСОБЕННОСТИ
ОРУЖИЕ ДЛЯ ГРУБОЙ СИЛЫ								
Механический кулак	Грубая сила	+4	4	Вплотную	2	525	5	Медленное 2, Ошеломление 1
ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ								
Ротомеч	Ближний бой	+3	2	Вплотную	5	400	7	Высококритичное 2, Громоздкое 3, Неточное 1, Повреждение, Проникающее 2
Трость-шпага	Ближний бой	+1	2	Вплотную	1	110	3	Оборонительное 1
ОРУЖИЕ ДАЛЬНОГО БОЯ								
Механическая граната	Дальний бой (лёгкое оружие)	8	3	Короткая	1	50	6	Взрыв 5, Жжение 1, Ограниченный боезапас 1
Многоствольный пулемёт	Дальний бой (тяжёлое оружие)	11	3	Длинная	7	1 100	6	Автоматическое, Громоздкое 4, Подготовка 1
Ротопистолет	Дальний бой (лёгкое оружие)	5	4	Короткая	2	280	7	Автоматическое, Ограниченный боезапас 1
Ручная пушка	Дальний бой (лёгкое оружие)	9	3	Средняя	3	400	5	Нокдаун, Ограниченный боезапас 1, Подготовка 1
Самозарядная винтовка	Дальний бой (тяжёлое оружие)	8	3	Длинная	4	500	4	
Смертельный луч	Дальний бой (тяжёлое оружие)	12	1	Короткая	5	4 500	10	Бронебойное 2, Высококритичное 5, Медленное 1, Неточное 2

автоматическое попадание, наносящее базовый урон этого оружия.

МНОГОСТВОЛЬНЫЙ ПУЛЕМЁТ

Этот многоствольный пулемёт похож на пулемёт Гатлинга или Максима из нашего мира. Однако высокая скорострельность достигается не за счёт вращения рукоятки и не за счёт энергии отдачи, а за счёт парового двигателя. Это даёт нам довольно крупное и тяжёлое оружие, потребляющее огромное количество боеприпасов и угля (которые нужно загрузить перед стрельбой, что выражено свойством Подготовка). По очевидным причинам у этого оружия есть свойства Автоматическое и Громоздкое.

РОТОПИСТОЛЕТ

Так же как пулемёт Гатлинга из XIX века, ротопистолет состоит из нескольких стволов, быстро вращающихся для высокой скорострельности. Но, в отличие от пулемёта Гатлинга, у ротопистолета нет рукоятки для вращения; у него обычный спусковой крючок. А в движение механизм приводится кварц-гальванической батареей, подающей сильные импульсы электричества. После стрельбы вы меняете не только обойму пистолета, но и батарею.

Свойство Ограниченный боезапас означает, разумеется, не то, что в ротопистолете всего один патрон, а то, что одна очередь из него тратит все боеприпасы разом.

РУЧНАЯ ПУШКА

Ручная пушка — это крупнокалиберный пистолет, заряжающийся через казённый, который действует

как настоящая большая пушка. Обычно это оружие используется в охоте на крупных животных, а попадание в человека будет предсказуемо смертельным. Иногда это же название применяют и к огромным револьверам с такой же огневой мощностью. Несмотря на то, что обычно ручные пушки изготавливают в виде гигантских пистолетов, отдача от них такова, что всем, кроме самых крупных и сильных личностей, советуют крепко держать их двумя руками, прежде чем нажимать на спусковой крючок.

Тот, кто будет стрелять из ручной пушки, должен подготовиться к сильной отдаче, что мы отобрали свойством Подготовка. Пушку нужно перезаряжать, так что у персонажей есть только один выстрел (однако обычно его хватает).

САМОЗАРЯДНАЯ ВИНТОВКА

Это обширная категория для винтовок с многочисленными боеприпасами. Они могут быть с затвором или рычагом, а магазин с боеприпасами может быть как внешним, так и внутренним, но на свойства оружия это не влияет. Оно не может стрелять настолько быстро, чтобы получить свойство Автоматическое. Однако вы можете описать атаку, нанёсшую высокий урон или критическую травму, как попадание в цель сразу нескольких пуль.

СМЕРТЕЛЬНЫЙ ЛУЧ

Смертельные лучи используют энергию, которая (как вы могли догадаться) обладает смертоносным эффектом. Каждый луч смерти уникален. Это разработки безумных изобретателей или гальванистов, которые давно поджарили свои мозги. Точная природа энергии

луча и его источника зависят от изобретателя. Многие из них утверждали, что создали лучи смерти для мирных целей и что существование такого оружия будет означать конец войн. Естественно, на самом деле это вызвало лишь гонку вооружений.

Ваш смертельный луч стреляет лучом электричества, пучками ионов, заряженным эфиром или чем ещё захотите, хоть молниями. Вот почему мы дали ему короткую дистанцию и свойство Неточное. Кроме того, между выстрелами он должен заряжаться, что отражено свойством Медленное. Естественно, он смертельно опасен. Критическое значение 1 означает, что это оружие очень опасно против персонажей игроков, так что если вы — ведущий, хорошо подумайте, прежде чем выдавать его одному из ПВ!

Броня

Броня в стимпанк-мире может быть необычной смесью архаичных наработок и ультрасовременных исследований. У вас уже есть вариант для плотной одежды (смотрите **Плотная куртка** на стр. 93), а также в большинстве стимпанк-миров будут уместны мантии, кожаные доспехи и кольчуги из **фэнтези** (стр. 138). Здесь же мы рассмотрим более экзотические виды стимпанк-брони.

Изолирующее одеяние

Так называются самые разные виды одежды, защищающие владельца от враждебной окружающей среды. Она может состоять из хлопка, резины, асбеста, свинца или чего угодно другого, защищающего от конкретной опасности. В дополнение к поглощению, изолирующее одеяние даёт   ко всем проверкам Стойкости, сделанным для сопротивления эффектам окружающей среды, соответствующим одеянию. Если вам нужно изолирующее одеяние, то пригодится и воздушная маска (смотрите ниже).

ИЗУМИТЕЛЬНЫЙ АМПЛИМАТИВНЫЙ ДОСПЕХ АДМИРАЛА АРТУРА

Это большой и тяжёлый комплект доспехов. Толстые металлические пластины полностью покрывают владельца, хотя шлем с лёгкостью снимается или имеет откидное забрало. Защиту лучше этого доспеха даст только настоящий танк, и он слишком тяжёлый, чтобы его можно было носить как обычные латы. Именно поэтому адмирал Артур Шиллинг

запатентовал амплимативный экзоскелет на паровой тяге. Благодаря сложной системе шестерёнок и гидравлических приводов, доспех реагирует на все движения владельца и усиливает их.

Персонаж, носящий этот доспех, увеличивает свою фигуру и Силу на 1 (это увеличивает значение поглощения соответствующим образом).

Шестерёнчатый костюм

Шестерёнчатый костюм — это самодельный доспех, собранный из подобранных пластин брони и частей машин (в которые часто входят шестерёнки). Такие доспехи популярны у пиратов и прочего сброда. Однако точно так же называется особый доспех, носимый искателями приключений и агентами Имперской короны. Регулярные войска используют разновидность шестерёнчатого костюма, которая даёт такую же защиту, но выглядит куда профессиональнее.

Экипировка

Экипировка в стимпанк-мире зачастую является эксцентричной версией предметов из нашей повседневной жизни. Поэтому вы можете дать персонажам бинокль, например, но описать его как очки с десятком линз, которые торчат над головой и схожи с глазами жуков.

Воздушная маска

Воздушная маска, она же противогаз, фильтрует воздух для своего владельца. Продвинутые и дорогие модели могут хранить запасы воздуха в баллоне на спине или бедре.

Воздушная маска позволяет владельцу избежать отравления воздушными токсинами и действовать без штрафов в агрессивной среде. Более дорогие версии со встроенным источником воздуха позволяют без штрафов действовать под водой в течение одного часа.

Воздушный ранец или аэрокостюм

Это персональное устройство для полётов. Такие предметы могут сильно отличаться по внешнему виду и принципу действия, и почти все они — уникальные изобретения. Воздушный ранец может содержать в себе ракету на пару, пропеллер или хлопающие крылья из парусины с шестерёнками.

ТАБЛИЦА II.2–2. СТИМПАНК-БРОНЯ

НАЗВАНИЕ	ЗАЩИТА	ПОГЛОЩЕНИЕ	НАГРУЗКА	ЦЕНА	РЕДКОСТЬ
Амплимативный доспех	1	+2	3	1 250	9
Изолирующее одеяние	0	+1	3	175	2
Шестерёнчатый костюм	1	+1	3	275	3

Персонаж с надетым воздушным ранцем может летать (смотрите на стр. 100). Однако полёт для людей неестественен, и ведущий может запросить прохождение проверок Пилотирования в опасных и необычных обстоятельствах. Кроме того, все эти устройства не особо надёжны, так что результат ✖ означает, что в ранце в конце вашего хода заканчивается энергия и он останется разряженным до конца игровой встречи (это также означает, что, если ваш персонаж к этому моменту не приземлится на твёрдую поверхность, он начнёт падать).

Зелье парализации Ван Рина

Это зелье было создано настоящим доктором, пытающимся изобрести анестетик. Однако беспринципные личности используют его как выводящий из строя яд.

Персонаж может тайно отравить чью-либо пищу этим ядом (требуется **встречная проверка Жулничества против Бдительности**), а может манёвром нанести его на оружие, такое как нож. Если цель проглотит этот яд или как-то иначе заполучит его в свой кровоток, она должна совершить свободным действием вне хода **сложную (◆◆◆) проверку Стойкости**, иначе станет обездвиженной в течение трёх следующих раундов. Цель также получает 1 усталость за каждый ⚡, и ведущий может потратить ✖, чтобы цель совершила проверку против яда ещё раз в начале следующего хода, поскольку тот остался в её организме.

Несравненный чудесный тоник доктора Уилсона

Этот целебный эликсир, несмотря на название, лишь один из многочисленных видов таких средств для лечения чего угодно (кроме того, его изобретатель — даже не доктор). Как и у большинства подобных продуктов, ингредиенты и эффекты тоника неясны, но он действительно устраняет боль и усиливает боевой дух и концентрацию внимания того, кто его выпьет.

Персонаж, потративший манёвр на то, чтобы выпить тоник, увеличивает до конца сцены порог ран и порог усталости на 5, но должен преуспеть в **обычной (◆◆) проверке Стойкости**, совершаемой свободным действием, иначе получит 5 усталости — побочный эффект от ртути, входящей в состав тоника. Дополнительные использования тоника, находясь под его воздействием, не принесут эффекта. А когда его эффект прекращается, если количество ран или усталости теперь превышает соответствующий порог, персонаж становится выведенным из строя и получает все сопутствующие эффекты.

Потайной фонарь

Потайной фонарь, простая, но гениальная модификация обычного фонаря, использует металлические заслонки и стеклянную линзу, фокусирующую свет в луч, который бьёт гораздо дальше, чем обычно, и осложняет его обнаружение, когда он не направлен непосредственно на наблюдателя.

Зажжённый потайной фонарь даёт свет и устраняет ■, добавляемую к проверкам из-за темноты (если важно расстояние, то сфокусированный свет фонаря может достигать средней дистанции). Ваш персонаж может использовать потайной фонарь, не опасаясь быть автоматически замеченным ночью или в темноте (но он всё равно добавляет ■ ко всем проверкам Скрытности, потому что свет облегчает его обнаружение).

ТАБЛИЦА II.2–3. СТИМПАНК-ЭКИПИРОВКА

ПРЕДМЕТ	НАГРУЗКА	ЦЕНА	РЕДКОСТЬ
Воздушная маска	1	75	3
Воздушная маска (с баллоном)	3	150	5
Воздушный ранец	5	1 000	7
Зелье парализации	0	525	6
Потайной фонарь	1	75	4
Чудесный тоник	0	200	5

УНИКАЛЬНЫЕ ПРОТИВНИКИ

Противников из стимпанк-миров вы найдёте в этом разделе. Как всегда, помните, что вы можете адаптировать ПВ из других миров, просто изменив их снаряжение и, может быть, навыки и таланты.

Воздушный пират (приспешник)

Воздушные пираты курсируют по небу над Кипящим морем и не только (в любом мире с воздушными кораблями будут и воздушные пираты). Это описание типично для противников-людей и его можно использовать для обычного разбойника или наёмника.



Навыки (только в группе): Бдительность, Ближний бой, Внимание, Дальний бой (лёгкое оружие), Запугивание, Пилотирование.

Таланты: нет.

Способности: нет.

Снаряжение: револьвер (Дальний бой [лёгкое оружие]; урон 6; крит. 3; дистанция [средняя]), abordжная сабля (Ближний бой; урон 4; крит. 3; дистанция [вплотную]), камзол и плотный плащ (+1 к поглощению).

КОРОЛЕВСКИЙ МОРСКОЙ ПЕХОТИНЕЦ (СОПЕРНИК)

Королевские морские пехотинцы — это элитные солдаты Королевского флота. Они обучены сражаться в любой среде, а дирижабли Флота позволяют им высаживаться где угодно.



Навыки: Бдительность 2, Ближний бой 2, Внимание 2, Выдержка 2, Дальний бой (тяжёлое оружие) 2, Пилотирование 2.

Таланты: Орлиный глаз (один раз за сцену, перед совершением проверки дальнего боя, королевский морской пехотинец может увеличить дистанцию своего оружия на одну категорию [максимум — экстремальная дистанция]; этот эффект длится на время этой боевой проверки).

Способности: Честь и мужество (когда королевский морской пехотинец превышает свой порог ран, он может тут же совершить свободным действием вне хода **сложную** [♦♦♦♦] **проверку Выдержки**, исцеляя по 1 ране за каждый ☼; если это уменьшает количество ран ниже порога ран, морской пехотинец встаёт на ноги и продолжает сражаться).

Снаряжение: мушкет (Дальний бой [тяжёлое оружие]; урон 7; крит. 3; дистанция [средняя]; Точное 1), сабля (Ближний бой; урон 5; крит. 3; дистанция [вплотную]), бронированная униформа (+1 к поглощению).

МЕХАНИЧЕСКОЕ ЖИВОТНОЕ (СОПЕРНИК)

Механические автоматы обычно приводятся в движение сжатыми пружинами, а действия запрограммированы набором восковых цилиндров. Естественно, наличие настоящего сознания невозможно, но определённого животного поведения можно добиться.



Навыки: Бдительность 1, Внимание 1, Выживание 1, Грубая сила 1.

Таланты: нет.

Способности: Механический (не нуждается в дыхании, еде и питье, может выжить под водой, иммунитет к ядам и токсинам), Механическая хрупкость (если автоматон получает критическую травму, добавьте к результату 20). Некоторые механические птицы могут обладать способностью Летун (может летать, смотрите на стр. 100).

Снаряжение: кулаки или когти (Грубая сила; урон 5; крит. 3; дистанция [вплотную]; Высококритичное 1 или Дезориентация 2).

ГУБЕРНАТОР КОЛОНИИ (ГЛАВАРЬ)

Губернаторы — это, без исключений, влиятельные люди. Их способности сосредоточены в основном на социальных сценах, а в сражение они идут при поддержке королевских морских пехотинцев, наёмников и даже пиратов.



Навыки: Ближний бой 2, Внимание 2, Дальний бой (лёгкое оружие) 2, Запугивание 3, Лидерство 3, Обаяние 3, Обман 3, Переговоры 3.

Таланты: Противник 2 (усильте сложность всех боевых проверок, нацеленных на этого персонажа, дважды), Убийственная колкость (один раз за сцену используйте этот талант, чтобы совершить **встречную проверку Запугивания** или **Обаяния против Выдержки**, нацелившись на одного персонажа в пределах средней дистанции; при успехе цель получает 6 усталости, плюс по 1 усталости за каждый ☼; губернатор колонии устраняет у себя столько усталости, сколько он причинил цели).

Способности: За колонию! (один раз в раунд, будучи целью боевой проверки, может выбрать одного союзника в пределах короткой дистанции, и атака нацелится на этого персонажа вместо губернатора колонии).

Снаряжение: дуэльный пистолет (Дальний бой [лёгкое оружие]; урон 6; крит. 2; дистанция [средняя]; Ограниченный боезапас 2, Точное 1), рапира (Ближний бой; урон 3; крит. 2; дистанция [вплотную]; Оборонительное 1, Проникающее 2), красивая одежда.

ГЛАВА 3. МОРОВАЯ ВОЙНА

Моровая война — это исторический игровой мир в альтернативной вселенной, в которой одна из глобальных войн человечества вышла из-под контроля и изменила всю историю. Основываясь на исторической литературе и рассказах о войне, этот мир объединяет историю реального мира и альтернативную историю, щедро сдабривая их элементами ужасов и научной фантастики, создавая уникальные и захватывающие сюжеты.

Каноны

Теперь, когда мы в общих терминах рассказали, что из себя представляет моровая война, давайте поговорим о её канонах. В этом разделе представлено несколько канонов, общих для разных миров в жанре моровая война. Как и всё остальное в этой книге, не стоит его считать исчерпывающим. Используйте эти каноны как трамплин, оттолкнувшись от которого вы сможете создать свой собственный игровой мир.

Альтернативная история

Самый основной канон в игровом мире с моровой войной — это альтернативная история. Альтернативная история берёт личности и события из реального мира и немного изменяет их, делая более фантастическими. Вольное обращение с историей может быть очень интересным, и это полезное упражнение для воображения. Что, если люди изобрели космические путешествия в конце XIX столетия? Что, если жители Мезоамерики убили Кортеса и прогнали испанцев за море, после чего поплыли вслед за ними со своими войсками? Что, если войска Наполеона в 1800 году откопали под Большим сфинксом инопланетный корабль? Что, если нацисты преуспели в своих жутких оккультных обрядах? Как такие события изменят историю? Задавайте себе такие вопросы, когда создаёте свой игровой мир, и смотрите, куда они вас приведут.

Моровая война может разворачиваться в любой исторической эре. Оборотни могут сражаться с римскими легионами, во время наполеоновских войн могут плавать корабли-призраки, а в горах Афганистана на жителей могут нападать полчища упырей. Можно добавить элементы научной фантастики, и космические пехотинцы будут сражаться с демонами, захватившими заброшенные космические корабли.

Оформив свою альтернативную историю, можете пристально в неё вглядеться и поискать, что из настоящей истории можно убрать, чтобы играть в вашем мире было ещё интереснее. Печальный факт в том, что большая часть истории запутанна и уродлива, не то что прилизанные героические мифы, известные всем. При создании своего игрового мира вы можете вычеркнуть такие уродливые и запутанные элементы, чтобы получился более занимательный мир, пригодный для исследования. Как минимум, уточните у своей группы, какой уровень исторического реализма они считают приемлемым.

Возьмём, например, игровой мир «ТАНГЕЙЗЕР» от издательства Fantasy Flight, который берёт «лучшие» части XIX и начала XX века и добавляет туда щедрую порцию оккультизма, мифов, безумных учёных и теорий заговора. В «ТАНГЕЙЗЕРЕ» тайное общество немецких дворян и влиятельных оккультистов воскресило давно умершего героя, который повёл их страну к величию. Этот древний, но сильный лидер объединил Германию, собрал все силы и объявил себя кайзером нового рейха. Затем, естественно, этот новый кайзер отправился завоевывать мир.

Рейх из «ТАНГЕЙЗЕРА» поверхностно основан на Третьем рейхе нацистов, но лишь поверхностно. Гитлер так и не родился, нацисты не пришли к власти, а настоящие ужасы концентрационных лагерей и военных преступлений сменились оборотнями и демоническими солдатами. Бессмертный всесильный 400-летний кайзер обладает в Германии абсолютной властью, поддерживаемой раболепным заискиванием дворянства. Эти изменения устраняют большую часть уродства и трагедии настоящей истории и делают кайзера и дворян плохими парнями. Среднестатистический немец будет пешкой в их злобной игре, а не очередным нацистом. Так игроки получают удовольствие



от книжного варианта истории, в котором добро и зло чётко прослеживаются, а герои носят куртки «пилот» и выбивают из демонов дух кулаками.

Оккультизм

Ещё один основной компонент моровой войны — оккультизм. Паранормальные силы и странные происшествия хорошо накладываются на ужасы войны, да и в реальном мире достаточно оккультной ерунды, из которой можно черпать вдохновение. Пробуждённая людьми или «естественными» причинами, паранормальная деятельность в вашем игровом мире должна находиться на переднем плане.

Разумеется, вы сами определяете точную природу оккультизма и его количество в своей игре. Возможно, влияние оккультизма ограничивается тем, что тайные сообщества контролируют население с помощью мифов. Или, может быть, у вас будут полки минотавров, атакующих танки Mk.I прототипами панцерфаустов. Вражеские учёные на самом деле оживляют мертвецов и создают суперсолдат, внедряя души древних героев в тела живых существ, или всё это чушь и пропаганда?

Безумные учёные

Безумные учёные, наряду с оккультизмом, — это ещё один канон моровых войн. Идея передовых или фантастических технологий, изобретённых за годы или поколения до аналогов из реального мира выглядит весьма убедительно. Безумные учёные в окружении моровой войны сосредоточены в основном на изобретении супероружия и машин Судного дня, так что такие устройства часто занимают нишу ядерного оружия.

Так же как и в случае с оккультизмом, точный уровень безумной науки в разных мирах может отличаться. У вас может идти наполеоновская война с летательными аппаратами и примитивными двигателями внутреннего сгорания, а может идти середина XX века с лучами смерти и технологиями

инопланетян. Если вы можете представить технологию и в общих чертах её описать, любые странные изобретения будут уместны.

Помните, однако, что каким бы ни был уровень технического развития, делайте его фантастическим. Безумная наука лишь похожа на настоящую. Алхимия используется наряду с обычной химией. Все обещания атомной энергетики стали явью. Новые химические элементы позволяют создавать чудесные и неожиданные творения. На чём бы ни основывалась ваша наука, она должна быть необычной и удивительной.

Полчища чудовищ

Ещё одна популярная тема в моровой войне — это войска из паранормальных существ, чудовищ или сверхлюдей. Когда мир глубоко окунулся в оккультизм и развил фантастические технологии, на сцене начали появляться нечеловеческие существа. Возможно, они всегда были рядом, но скрывались на границе современного общества, выжидая момент, а может, это чёрная магия привела их из нижних измерений. Это могут быть существа из мифов или просто успешные (или неудачные) эксперименты с живыми или мертвецами.

Если в игровом мире есть фантастические существа, рано или поздно они объединятся в армии. Отряды спецназа из оборотней, пехота из ходячих мертвецов, воздушные полки, состоящие из ангелов (или демонов), — возможно всё! Войска моровой войны, состоящие частично или целиком из нечеловеческих существ, обычно являются спецподразделениями. Это небольшие отряды хорошо обученных существ, действующих в роли ударных войск, коммандос, разведчиков, диверсантов и тому подобного. Это не означает, что все паранормальные войска являются спецподразделениями (взять хотя бы уже упомянутую пехоту из зомби), но из-за силы и редкости фантастических существ обычно считают слишком важными, чтобы использовать их в качестве пушечного мяса.

ПРИМЕР ИГРОВОГО МИРА: ТАНГЕЙЗЕР

Хорошим примером игрового мира в жанре моровой войны может послужить «ТАНГЕЙЗЕР» от Fantasy Flight. Этот игровой мир основан на нашей реальности, но история в нём пошла по другому пути. Он изображает Землю, которая и знакома, и кажется странной, и при этом она охвачена войной, которая уже десятки лет сталкивает разные страны, а ещё это война между порядком и оккультными силами.

В 1877 году германская ложа Трибериум Кариум (Ложа Гнили) смогла воскресить Генриха Реффле фон Рихтенберга, тридцать третьего великого

магистра тевтонских рыцарей, умершего в Кёнигсберге в 1477 году. За несколько месяцев фон Рихтенберг объединил разрозненные провинции, герцогства и королевства, оставшиеся от Священной Римской империи в объединённую Германскую империю, или Рейх, а себя объявил кайзером. В течение следующих тридцати лет кайзер-нежить копил силы и готовил новый Рейх к войне, вливая деньги, ресурсы и рабочую силу в оккультизм (в частности, в воскрешение мертвецов и заключение сделок с демонами), а также в технические исследования.



Тем временем в России Октябрьская революция так и не произошла. Романовы остались у власти с бессмертным Григорием Распутиным в качестве советника. Сотрудничая с православной церковью и прислушиваясь к Распутину, российское правительство развилось в мощную теократию, называемую Директоратом. Хитрые махинации Распутина дали ему реальную власть над страной. Так же как и кайзер, Распутин хотел овладеть оккультными силами, чтобы завоевать весь мир. В частности, работал над воскрешением славянских богов, чтобы потом поработить и забрать их силы.

В далёкой Японии в конце XIX века император Мэйдзи попытался свергнуть сёгуна в попытке уничтожить класс самураев и захватить власть. Попытка, однако, провалилась, и правящий класс восстал против императора. Гражданская война шла десятки лет, пока при помощи комбинации неизвестной технологии и оккультных наук Мэйдзи не смог остановить войну. Тогда-то он и увидел, что его страна стала центром магического и технологического прорыва.

Международная напряжённость всё росла, Рейх, Русский Матриархат и Японская империя копили мощь и бряцали оружием. Западные державы, возглавляемые Соединёнными Штатами и Британской империей, начали готовиться к войне, хотя дипломаты и шпионы безудачно пытались разобраться в ситуации в Европе и Азии. В конечном счёте после падения Тунгусского метеорита в далёкой Сибири мир потонул в насилии и разразилась война, подобной которой никогда не было: Великая война.

Рейх захватил практически всю Европу, и кайзер усилил свою безжалостную и боеспособную военную машину демоническими войсками. Благодаря проекту «СВАРОГ» Русский Матриархат с помощью гения-отшельника Николы Теслы смог призвать древнее

славянское божество и привязать его к боевому доспеху воительницы-монашки. Эта женщина, известная как Зорька, встала во главе русской армии. Японский сёгунат, возглавляемый престарелым императором Мэйдзи и таинственным сёгуном Хатамото Омокадзэ, захватил большую часть материкового Китая и восточную часть России. Не оставаясь в стороне от изучения оккультных наук, Япония призвала древних *они* и демонического генерала Итами.

Против войны и хаоса выступил Союз, альянс западных демократий, возглавляемый Соединёнными Штатами и Великобританией. Будучи центром технического и индустриального прорыва, Союз стал оплотом, защищающим от оккультных сил, расплывающихся с полем сражений в Европе и Азии. Обломки космического корабля пришельцев, упавшего на юго-западе Америки в 1947 году, улучшили вооружение Союза. После этого события оружейные консорциумы и военные лаборатории начали выпускать новое, более совершенное оружие.

Прошло больше сорока лет с первых актов агрессии, но Великая война продолжает выматывать великие державы. Однако в конце туннеля виден свет, пусть даже он вызван не мирным соглашением и даже не перемирием. Главные державы вымотаны. Они в отчаянии, ведь у них не хватает ни солдат, ни материалов, ни даже воли продолжать борьбу. Соглашения между Союзом, Матриархатом, Рейхом и Сёгунатом сформировали мощные блоки и предвещают конец Великой войне. Все воюющие фракции становятся всё более безрассудными в попытке одержать победу. Похоже, над всем миром навис глобальный катаклизм, потому что в попытках раз и навсегда остановить конфликт на поля сражений вводится всё более и более мощное оружие.

УНИКАЛЬНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Этот раздел посвящён броне и оружию моровой войны. Это далеко не полный список, но он поможет вам создать снаряжение для собственного игрового мира.

ОРУЖИЕ

Оружие моровой войны зачастую очень похоже на современное. Вы можете использовать оружие из раздела **современность**, находящегося на странице 164, для наполнения своего игрового мира.

БРИТВЕННЫЙ КНУТ

Бритвенный кнут изготавливают из гибкого переплетённого сплава с интегрированными в него бритвенно-острыми лезвиями. Он может прорезать и доспехи, и плоть (свойство Проникающее) и может обмотаться вокруг цели (свойство Сковывание). У кнута также есть особое правило, позволяющее владельцу атаковать цель, находящуюся на некотором расстоянии.

Бритвенный кнут можно использовать для совершения ближней атаки по целям, находящимся на короткой дистанции. Сложность такой атаки — **обычная** (♦♦).

ЭЛЕКТРОДУБИНКА

Электродубинка — это жестокое, якобы несмертельное оружие, созданное для разгона толп. Считайте это оружие дубинкой, испускающей удар электричеством при попадании. Свойство Дезориентация отражает как раз это качество электродубинки. Электрический заряд не настолько силен, чтобы нанести смертельный урон, отсюда свойство Оглушающий урон (однако электричество всё равно может кого-то убить, поэтому у этого оружия есть критическое значение).

ТАБЛИЦА II.3—1. ОРУЖИЕ МОРОВОЙ ВОЙНЫ

НАЗВАНИЕ	НАВЫК	УРОН	КРИТ	ДИСТАНЦИЯ	НАГР	ЦЕНА	РЕДКОСТЬ	ОСОБЕННОСТИ
ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ								
Бритвенный кнут	Ближний бой	+1	3	Короткая	1	290	7	Проникающее 3, Сковывание 1, Сноровка 3
Электродубинка	Ближний бой	+2	3	Вплотную	1	150	5	Дезориентация 3, Оглушающий урон
ОРУЖИЕ ДАЛЬНОГО БОЯ								
Метеоромёт	Артиллерия	12	2	Средняя	6	850	7	Взрыв 8, Громоздкое 3, Ограниченный боезапас 1
ОНЭ-винтовка	Дальний бой (тяжёлое оружие)	8	3	Средняя	6	900	8	Жжение 2
ОНЭ-пистолет	Дальний бой (лёгкое оружие)	6	3	Короткая	4	450	8	Жжение 1
Флэш-оружие	Дальний бой (тяжёлое оружие)	6	3	Средняя	4	900	7	Автоматическое, Дезориентация 2, Проникающее 2
Флэш-пулемёт	Артиллерия	10	2	Длинная	8	1 450	9	Автоматическое, Высококритичное 3, Громоздкое 3, Дезориентация 2, Неточное 1, Проникающее 2

ВАРИАНТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

В нашем игровом мире моровой войны при создании персонажа используются человеческие архетипы (смотрите на стр. 35). Мы поступили так потому что зачастую героями таких миров становятся люди, сражающиеся с чудовищами, а не сами чудовища!

Однако, если вы хотите играть чудовищем, рекомендуем использовать расу полукровки в качестве шаблона для оборотня или расу ревенанта в качестве шаблона для оживлённого солдата (смотрите на стр. 151).

МЕТЕОРОМЁТ

Метеоры — это небольшие куполообразные взрывные устройства, особенно эффективные против пехоты. Запускают их из громоздких однозарядных устройств, обычно для прорыва вражеского строя или зачистки комнат и техники. Сам метеоромёт тяжёлый и неудобный, что даёт ему свойство Громоздкое. Заряды метеоромёта наносят громадный урон, обладают низким критическим значением и большим рейтингом свойства Взрыв.

ОНЭ-ПИСТОЛЕТ И ВИНТОВКА

Редкое и экспериментальное оружие направленной энергии (ОНЭ) испускает в цель сфокусированную энергию (свет, электричество или более эзотерическую энергию), а не твёрдые снаряды. Оружие направленной энергии по силе эквивалентно лазерам из других игровых миров, но обычно оно эффективно на более коротких дистанциях, и рассеивается при столкновении с целью (нет свойства Проникающее). Однако оно компенсирует это тем, что поджигает цель (за счёт свойства Жжение).

ТАБЛИЦА II.3—2. БРОНЯ МОРОВОЙ ВОЙНЫ

ТИП	ЗАЩИТА	ПОГЛОЩЕНИЕ	НАГРУЗКА	ЦЕНА	РЕДКОСТЬ
Иллириевый жилет BG-42	0	+2	4	600	6
Катушка Теслы	2	+0	2	550	8

Флэш-оружие

Флэш-оружие — это широкая группа оружия (пистолеты-пулемёты, автоматы, пулемёты), снабжённого силовыми установками на иллириевых батареях, дающих несравненную скорострельность и убийную силу. Воздействие силовой установки шокирует тех, кого не убивает на месте. Описанное здесь флэш-оружие основано на пистолете-пулемёте, а флэш-технология даёт свойства Дезориентация и Проникающее. Другие виды флэш-оружия можно получить, взяв характеристики винтовки или пистолета и добавив к ним свойства Дезориентация и Проникающее.

Флэш-пулемёт

Флэш-пулемёт (модель Аба) использует иллириевые батареи, как и всё флэш-оружие. У него высокая скорострельность и пули крупного калибра. Из этого нового оружия, тяжёлого и капризного в обслуживании, удобно выпускать очереди, подавляющие пехоту или выкашивающие вражеские оккультные силы. Этот пулемёт настолько громоздкий, что лишь самые сильные стрелки могут использовать его без треноги или другой подставки.

Броня

В войнах XIX и начале XX веков броня практически не использовалась. Однако в нашей альтернативной реальности наука может предоставить новейшие разработки, защищающие и от пуль, и от когтей оборотней.

Иллириевый жилет BG-42

Одним из факторов, позволивших Союзу сражаться со сверхъестественными врагами на равных, стал редкий и мощный элемент иллирий. Иллириевые батареи питают флэш-оружие Союза, а бронежилеты с добавлением этого элемента могут не только останавливать пули (значение поглощения), но и временно создавать мощное силовое поле.

Когда жилет BG-42 надет, один раз за сцену ваш персонаж может свободным действием активировать силовое поле, чтобы оно дало ему до конца его следующего хода ближнюю защиту 2 и дальнюю защиту 2.

ТАБЛИЦА II.3—3. ЭКИПИРОВКА МОРОВОЙ ВОЙНЫ

ПРЕДМЕТ	НАГРУЗКА	ЦЕНА	РЕДКОСТЬ
Аптечка первой помощи	1	100	3
Защищающая икона	0	800	7
Нечестивый том	1	3 000	9
Очки «Ночные глаза»	1	800	7

Катушка Теслы

Матриархат первым стал использовать катушку Теслы в качестве персонального силового поля. Эта катушка изготавливается из стекла и сплавов и носится на поясе или перевязи. Она испускает потрескивающее электрическое поле, отражающее вражеские выстрелы (представлено рейтингом защиты).

Экипировка

Большая часть экипировки из игрового мира по **современности** подходит и для этого мира (не стоит брать лишь то, что содержит микрочипы), так что можете обращаться и к тому списку тоже.

Аптечка первой помощи

Это не полноценная аптечка, но в ней достаточно материалов, чтобы она была полезной, оставаясь при этом небольшой и достаточно дешёвой, чтобы быть практически у всех солдат.

Этот набор позволяет вашему персонажу совершать проверки Медицины для лечения ран и критических травм без штрафов. Однако 🌀 🌀 🌀 или ☒ означает, что персонаж использовал все компоненты аптечки.

Защищающая икона

Защищающая икона бережёт от оккультных сил и носится на шее или на одежде.

Если ваш персонаж носит защищающую икону, то все сверхъестественные и оккультные существа, оказывающиеся вплотную с ним, становятся дезориентированными, пока не перестанут находиться вплотную.

Нечестивый том

Это может быть практически любая книга или пергамент, описывающие жуткие ритуалы для призыва и контроля сил преисподней.

Если ваш персонаж почитает нечестивый том, то до конца сцены он добавляет автоматические 🌀 🌀 ко всем проверкам социальных навыков со сверхъестественными или оккультными существами. Однако если при такой проверке у вашего персонажа выпадает ☒, существо немедленно атакует вашего персонажа.



Очки «Ночные глаза»

Эти фантастические очки созданы по инопланетной технологии. Они позволяют владельцу видеть в дыму, тумане и темноте и даже помогают целиться.

УНИКАЛЬНЫЕ ПРОТИВНИКИ

Этот раздел посвящён противникам, подходящим для кампании в жанре моровой войны. Однако это всего лишь примеры. Вы можете использовать противников из других игровых миров (или, что ещё лучше, создать собственных).

ПЕХОТИНЕЦ (ПРИСПЕШНИК)

Это описание самого простого солдата пехоты, сражающегося на любой стороне, даже на моровой войне.



Навыки (только в группе): Ближний бой, Выдержка, Дальний бой (тяжёлое оружие).

Таланты: нет.

Способности: нет.

Снаряжение: боевая винтовка (Дальний бой [тяжёлое оружие]; урон 8; крит. 3; дистанция [длинная]), штык (Ближний бой; урон 4; крит. 3; дистанция [вплотную]; если прикреплен к винтовке, то получает свойство Оборонительное 1), бронежилет (+1 к поглощению).

ОККУЛЬТНЫЙ КОММАНДО (СОПЕРНИК)

Будь то зомби, оживлённый магией доспех или человек, одержимый древними духами, все оккультные суперсолдаты — это особи, сочетающие в себе интенсивные тренировки и магические улучшения, дающие в результате ужасающих противников. Ниже представлен человек, одержимый некой злобной сущностью (предположительно демоном).



Навыки: Бдительность 3, Внимание 2, Выдержка 2, Грубая сила 2, Дальний бой (лёгкое оружие) 2, Жульничество 3, Запугивание 2, Скрытность 3.

Таланты: Противник 1 (усильте сложность всех боевых проверок, нацеленных на этого персонажа, один раз).

Способности: Магическая слабость (серебряное, благословлённое и святое оружие и боеприпасы

Если ваш персонаж носит «Ночные глаза», он убивает ■■■, добавленные к проверке из-за дыма, темноты или иных условий плохой видимости. При совершении манёвра Прицеливание он может вместо добавления ■■ добавить автоматический А.

считаются имеющими критическое значение 1, когда используются против этого персонажа), Нечестивое оживление (если по этому персонажу попадает боевая проверка, он может потратить ✖, чтобы игнорировать весь урон от этой атаки).

Снаряжение: покрытый рунами пистолет (Дальний бой [лёгкое оружие]; урон 8; крит. 3; дистанция [средняя]; Точное 1), зазубренный нож (Ближний бой; урон 5; крит. 2; дистанция [вплотную]; Высококритичное 2, Проникающее 3), боевой доспех и невероятно прочная кожа (+2 к поглощению).

МАГИЧЕСКИЙ УЧЁНЫЙ (ГЛАВАРЬ)

Это описание оккультного исследователя, специализирующегося на медицинских экспериментах и магических способностях. Если хотите, можете заменить навык Медицина на Механику, чтобы изобразить безумного учёного, создающего не кошмарных созданий, а смертельные лучи и ходячие танки.



Навыки: Выдержка 3, Дальний бой (лёгкое оружие) 1, Запугивание 3, Знание 3, Медицина 3, Обаяние 2.

Таланты: Противник 2 (усильте сложность всех боевых проверок, нацеленных на этого персонажа, дважды), Хлесткая фраза (используйте для совершения обычной [◆◆] проверки Запугивания; за каждый ✖ один враг в пределах короткой дистанции получает одну усталость; за каждый А один враг, на которого действует Хлесткая фраза, получает одну дополнительную усталость).

Способности: Встаньте, мои приспешники! (один раз за игровую встречу может совершить сложную [◆◆◆] проверку Медицины или Механики [в зависимости от вида приспешников у магического учёного]; за каждый неотменённый ✖ один выведенный из строя приспешник, находящийся в пределах средней дистанции, исцеляет все раны и возвращается в сражение; он может действовать уже в текущем раунде).

Снаряжение: ОНЭ-пистолет (Дальний бой [лёгкое оружие]; урон 6; крит. 3; дистанция [короткая]; Жжение 1), лабораторный халат, защитные очки.

ГЛАВА 4. СОВРЕМЕННОСТЬ

Игровой мир в жанре современность — это общая категория, содержащая множество поджанров, включая современный хоррор, шпионские триллеры, детективные истории, полицейские боевики и военные приключения, но не ограничиваясь ими. В таком игровом мире суровые мужчины и женщины борются со взяточниками, жестокими убийцами, террористическими ячейками и мафией. По своей сути это побег от обыденности и интересная альтернатива эльфам, зомби и космическим кораблям.

Каноны

Мы собрали небольшой список канонов, иллюстрирующих игровой мир в современности. Это неполный список, но он даёт хорошую отправную точку, и в нём приводятся примеры, по которым вы сможете создать свой мир.

Кинореализм

Да, игровой мир в жанре «современность» основан на современном настоящем мире, но он не обязан быть абсолютно реалистичным. Девиз современности — «правдоподобие», и это же отличный пример кинореализма. В художественных фильмах дробовики попадают в людей через тяжёлые деревянные двери, а шпионы прыгают с крыши на крышу и выпрыгивают из самолётов, не растрепав свои идеально уложенные волосы. Герои выживают после нескольких попаданий из пистолета и падения из окна, а злодеи строят такие грандиозные планы, что им позавидовал бы сам Макиавелли.

Планируя игровой мир в жанре «современность», помните, что кинореализм непрестанно попирает правила и законы настоящего мира. Не позволяйте физике мешать хорошей драке, из АК-47 очень удобно стрелять в автоматическом режиме от бедра, а взлом правительственного компьютера всегда происходит в красивом графическом интерфейсе. Следуйте Правилу крутизны (на следующей странице), и пусть события происходят, а игроки остаются счастливыми.

Приземлённые технологии

Технологии в современности редко обгоняют то, что мы можем увидеть в реальном мире в ближайшие месяцы или годы. Автомобили такие же, оружие такое

Как и все остальные игровые миры из этой книги, современность — это не жёсткий жанр. Большая часть событий происходит «сейчас» или «в следующий вторник», но если не хотите, можете это изменить. Вы можете перенести события во времена холодной войны и отыграть шпионский триллер. Или же ваша игра будет основана на жанровых фильмах и будет проходить в 1970-х годах, со множеством продажных полицейских и кунг-фу. Просто считайте современностью всё, что происходило в конце XX века и первых двадцати годах XXI века.

же, а примеры продвинутых технологий — оптический камуфляж, реактивные ранцы, умное оружие — представляют собой или ранние прототипы, или особое снаряжение правительственных агентов.

Уровень технологии в игре по современности должен быть правдоподобным и примерно совпадающим со временем, в котором проходит игра. Например, не используйте сотовые телефоны во время холодной войны. При создании снаряжения для игрового



Правило крутизны

Правило крутизны гласит: «Предел добровольно подавляемого недоверия прямо пропорционален градусу крутизны». Другими словами, даже что-нибудь нелепое можно принять, если оно эффектно подано. Один шпион, бегущий за другим по строительным лесам в сотне метров над землёй? Круто. Застрелить злодея сквозь гипсокартонную стену из дробовика? Круто. Сбежать от всех в стильном европейском спорткаре, который превращается в подводную лодку? Очень круто. В целом, если это захватывающее событие, оно обладает хоть каплей смысла и несильно нарушает законы физики и природы, то это круто.

Однако это может пойти слишком далеко. Вам следует помнить две вещи, когда добавляете в игровой мир что-то крутое. Во-первых, люди (даже игроки) не могут постоянно подавлять своё недоверие. Во-вторых, крутизна субъективна. Правило крутизны не даёт вам право постоянно нарушать реализм игры. Оно существует лишь

для добавления остроты ощущениям и внедрения захватывающих и умопомрачительных сцен, служащих при этом логике сюжета. Никогда не забывайте о заданном тоне и тематике игры и помните, что правдоподобие — внешняя реалистичность — важно для игроков не меньше крутизны.

Например, если вы играете в современные ужасы или ужасы на выживание, у вас могут быть зомби, колдуны и кровавые жертвоприношения в затерянных в джунглях храмах. Если у вас игра про суровые реалистичные боевые действия, в которых вы спасаете весь мир от террористической угрозы, то у вас будут продажные генералы и военачальники, а также коррумпированные чиновники, а не зомби. Если внезапно на ваших безжалостных, быстрых персонажей из сюжета про войну выпрыгнет толпа зомби, а вы перед этим не предупреждали их о том, что в игре будут элементы сверхъестественного, то ваши игроки будут расстроены, какими бы крутыми ни были зомби.

мира советуем брать информацию из реального мира по развивающимся технологиям (и о тупиках в развитии тех или иных технологий) и экстраполировать это на свой мир. Помните о правдоподобности, и вы никогда не ошибётесь.

Правительственные агенты

В играх по современности игроки часто оказываются представителями правительственных структур. Это полиция, армия, разведывательные агентства или другие государственные организации. Обычно группа персонажей — это спецподразделение или волки-одиночки. Этот трюк позволяет игрокам, скажем морским пехотинцам, отправиться в приключение в Афганистане. Однако, в зависимости от вашей игры и её тематики, игроки могут

быть наёмниками, раскрытыми шпионами или разжалованными офицерами полиции, сражающимися с плохими парнями, чтобы восстановить свою репутацию.

То, что у ваших игроков роли солдат, тайных агентов, офицеров полиции или представителей другой правительственной организации, даёт им достоверную мотивацию и некий набор полномочий. В реальном мире нельзя просто взять дробовик и стать мстителем, не нарушив несколько серьёзных законов. А вот в ролевой игре по современности игроки могут быть представителями секретного федерального агентства по охране правопорядка, которым поручено любыми средствами уничтожать худших преступников в стране. Это позволяет участвовать в зрелищных приключениях, не опасаясь быть арестованными.

Уникальное снаряжение

Здесь представлен список оружия и брони, часто встречающихся в игровых мирах по современности. Здесь много из чего можно выбрать, но этот список далеко не полный. Представленные здесь оружие и броня — это база, на которой вы можете создать свой список снаряжения, подходящего вашей игре.

Пример игрового мира по современности?

В отличие от других наших игровых миров, у мира по современности нет примера, потому что вы в нём живёте. Ваша ежедневная жизнь и есть мир по современности, так же как и большая часть фильмов, книг и видеоигр (и все они годятся для вдохновения).

ОРУЖИЕ

В этом разделе мы объясняем, как устроены все виды оружия и почему они обладают теми или иными характеристиками. Эти подсказки позволят вам создать свои виды оружия.

ЛАТУННЫЙ КАСТЕТ

Латунный кастет — это очень простое оружие: куски латуни, прикрывающие костяшки пальцев и добавляющие силы ударам кулака. Такими же свойствами обладает мешочек с монетами.

СКЛАДНАЯ ДУБИНКА

Простая, но эффективная складная дубинка с утяжелённым кончиком, мощный удар которой может ломать кости. Если хотите сделать оружие для борьбы с беспорядками размером побольше, увеличьте урон на 1 или 2, но увеличьте также и нагрузку на это же значение.

ЭЛЕКТРОШОК

Это устройство, помещающееся в одной руке, с торчащими электродами. Воткните электроды во врага, и его ударит током. Вот почему урон этого оружия не изменится из-за Силы персонажа (вы не ударяете им, а всего лишь касаетесь), и все похожие виды оружия должны вести себя так же. Очевидно, что свойство Оглушающий

урон здесь просто необходимо, и мы добавили свойство Оглушение, отражающее, что некоторые люди переносят удары током более болезненно, чем другие. Мы также дали этому оружию критическое значение, ведь от удара током могут быть последствия!

АВТОМАТ

Этот шумный крупнокалиберный автомат — изначально оружие военных, но он часто попадает в лапы банд, преступных синдикатов и мятежников. Представленный здесь автомат — это оружие из серии AR или АК, которые широко представлены по всему миру. Свойство Автоматическое — основная вещь, отличающая это оружие от других винтовок, хотя из него можно вести стрельбу и в полуавтоматическом режиме (ваш персонаж сам решает, будет использовать свойство Автоматическое или нет). Автомат наносит примерно такой же урон, что и другие «длинные стволы».

У многих военных есть карабины, такие как Кольт М4. Они более компактны, чем полноразмерные автоматы, и их проще использовать. У карабина дистанция уменьшена до средней, но и нагрузка уменьшена на 1.

ДРОВОБИК

Если вы хотите произвести впечатление в перестрелке, это можно сделать дробовиком. Вытаскивание пистолета из потайного кармана не производит такого драматического эффекта как, скажем,

ТАБЛИЦА II.4—1. СОВРЕМЕННОЕ ОРУЖИЕ

НАЗВАНИЕ	НАВЫК	УРОН	КРИТ	ДИСТАНЦИЯ	НАГР	ЦЕНА	РЕДКОСТЬ	ОСОБЕННОСТИ
ОРУЖИЕ ДЛЯ ГРУБОЙ СИЛЫ								
Латунный кастет	Грубая сила	+1	4	Вплотную	1	40	1	Дезориентация 3
ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ								
Складная дубинка	Ближний бой	+2	3	Вплотную	1	70	2	
Электрошок	Ближний бой	5	6	Вплотную	1	100	1	Оглушающий урон, Оглушение 3
ОРУЖИЕ ДАЛЬНОГО БОЯ								
Автомат	Дальний бой (тяжёлое оружие)	8	3	Длинная	4	1 000	7	Автоматическое
Дробовик	Дальний бой (тяжёлое оружие)	8	3	Короткая	3	500	3	Взрыв 4, Высококритичное 2, Нокдаун
Лёгкий пистолет	Дальний бой (лёгкое оружие)	5	4	Короткая	1	100	3	
Охотничьи ружья	Дальний бой (тяжёлое оружие)	8	3	Длинная	4	750	4	Ограниченный боезапас 2, Точное 1
Пистолет-пулемёт	Дальний бой (лёгкое оружие)	5	3	Средняя	2	400	6	Автоматическое
Портативная ракетная установка	Артиллерия	20	2	Экстремальная	8	100 000	8	Бронейбойное 2, Взрыв 10, Громоздкое 3, Наведение 3, Ограниченный боезапас 1, Подготовка 1
Пулемёт	Артиллерия	10	3	Длинная	6	1 500	6	Автоматическое, Высококритичное 2, Громоздкое 2, Проникающее 2
Снайперская винтовка	Дальний бой (тяжёлое оружие)	9	2	Экстремальная	4	1 200	6	Ограниченный боезапас 4, Проникающее 2, Точное 2
Тяжёлый пистолет	Дальний бой (лёгкое оружие)	6	3	Средняя	1	300	3	

вынимание в замедленном темпе дробовика 10-го калибра из коробки с розами. Глухой звук выстрела, вспышка в стволе, сильная отдача и даже громкий *кляк-кляк* от помпового затвора — всё это весьма впечатляет, и потому дробовики так популярны в боевиках!

Экземпляр из **Таблицы П.4-1** — это простое помповое или полуавтоматическое охотничье оружие с картечью. Дробовик обладает свойством Взрыв из-за большого разброса и свойством Нокдаун из-за сильного воздействия от попадания (и, будем честны, из-за Правила крутизны). Этот экземпляр также подразумевает магазин. Если вы хотите простое переломное охотничье ружьё с одним или двумя стволами, можете дать этому оружию свойство Ограниченный боезапас 1 или 2. У обреза нагрузка снижена на 2 и есть свойство Неточное 1.

Если хотите украсить сцену, персонаж с дробовиком может добавлять  ко всем проверкам Запугивания, особенно если он передёргивает затвор и яростно глядит на цель.

Лёгкий и тяжёлый пистолеты

Вездесущие пистолеты — это удобное средство для обеспечения правопорядка, спортивной стрельбы, самообороны и преступной деятельности. В игровых целях современные пистолеты делятся на две категории: лёгкие и тяжёлые.

Лёгкие пистолеты — это обычные пистолеты среднего калибра: 9 мм или 38-го калибра, например. Если захотите пистолет калибра .22, можете уменьшить урон на 1 и увеличить критическое значение на 1. Если это дешёвый, расходный пистолет, можете дать ему один или два ранга в качествах Неточное или Низкопробное. Тяжёлые пистолеты — это крупные стволы, появляющиеся в фильмах в руках копов или отважных героев. Их урон и критическое значение тоже можно изменить на 1 (но не больше), чтобы отобразить больший или меньший калибр.

Охотничье ружьё

Охотничьи ружья в развитых странах с долгой историей охоты и спорта распространены так же, как пистолеты. У них длинный ствол, и зачастую они снабжены оптическим прицелом, увеличивающим меткость.

Представленное здесь охотничье ружьё — это двухствольное ружьё для охоты на оленей стандартного калибра: .30-06, .308, или 7 мм. Вы можете уменьшить урон на 1 для более коротких вариантов или увеличить на 1 для оружия на крупную добычу, такую как слоны. Большая часть охотничьих ружей должна иметь свойство Точное, потому что они рассчитаны для меткой одиночной стрельбы. Также у охотничьего ружья может быть внутренний магазин. Такие ружья теряют свойство Ограниченный боезапас 2, но их цена увеличивается на 100.



Пистолет-пулемёт

Пистолеты-пулемёты (ПП) используют боеприпасы как у пистолета и обладают высокой скорострельностью, выдавая в итоге большой урон в маленькой упаковке. Они популярны среди преступников, полиции и спецназа.

ПП из **Таблицы П.4-1. Современное оружие** со страницы 166 — это типичное оружие под 9 мм патрон, которое могут использовать как городские полицейские, так и телохранители наркодилера. Он наносит такой же урон, как и лёгкий пистолет, потому что у них одинаковый калибр. Он может стрелять в автоматическом режиме, поэтому у него есть свойство Автоматическое. Даже если стрелять не в автоматическом режиме, каждый «выстрел» выпускает несколько пуль, поэтому мы дали ему низкое критическое значение, отражающее количество вылетающего из него свинца.

Портативная ракетная установка

Представленное здесь оружие — это один из многочисленных видов противовоздушных ракет, запускаемых с плеча, таких как «Стингер». Их экстремальная дистанция и свойство Наведение отражают тот факт, что это противотранспортное дальнобойное оружие. В установку заряжена, естественно, всего одна ракета за раз, и для подготовки к стрельбе нужно потратить время, так что свойства Ограниченный боезапас и Подготовка обязательны для этого оружия (боеприпасы для такого оружия стоят в два раза меньше его начальной цены). Если хотите

ТАБЛИЦА II.4—2. СОВРЕМЕННАЯ БРОНЯ

НАЗВАНИЕ	ЗАЩИТА	ПОГЛОЩЕНИЕ	НАГРУЗКА	ЦЕНА	РЕДКОСТЬ
Бронежилет	0	+2	3	475	5
Броня для разгона бунтов	2	+1	5	675	6
Маскировочный костюм	1	+0	1	95	4

создать противотанковое оружие, такое как «Корнет», свойство Бронебойное нужно увеличить до 5, а Подготовку до 2.

ПУЛЕМЁТ

Пулемёт — это крупное, тяжёлое оружие, зачастую обслуживаемое целым расчётом. В зависимости от разновидности, пулемёт может быть чем угодно: от оружия поддержки среднего веса до тяжёлого турельного .50 калибра.

Представленный здесь пулемёт может быть любым оружием поддержки среднего калибра вроде M60, M249 или MG4. Он создан для переноса на руках, но у него всё равно большой показатель нагрузки (ищите на стр. 208 правила по сошкам и треногам для этого оружия). У более тяжёлых пулемётов урон увеличивается на 2, но нагрузка и рейтинг свойства Громоздкое тоже увеличиваются на 2.

СНАЙПЕРСКАЯ ВИНТОВКА

В разных службах и странах используют разные снайперские винтовки, но все они стреляют крупнокалиберными пулями, разгоняемыми до высоких скоростей на большие расстояния.

Представленная здесь снайперская винтовка похожа на M24, используемую в армии США. Дистанция у неё экстремальная, она больше, чем у обычных охотничьих ружей. У снайперских винтовок есть свойства Проникающее или Точное, отражающие их превосходный баланс и особые патроны. Однако у них небольшой магазин, отсюда и свойство Ограниченный боезапас.

БРОНЯ

Многие современные военные и полицейские используют средства защиты. Купить такую защиту могут и рядовые граждане, хотя обычно она весьма дорогая. Кроме того, помните, что эти предметы подходят также для таких игровых миров, как **моровая война** и **научная фантастика**.

БРОНЕЖИЛЕТ

В наши дни большинство военных, полицейских и людей, находящихся в зоне боевых действий, носят бронежилеты. Их изготавливают из лёгких полимеров и пуленепробиваемых тканей, и они дают умеренную защиту от мелкокалиберного оружия и осколков (представлено поглощением).

БРОНЯ ДЛЯ РАЗГОНА БУНТОВ

Эта броня, используемая полицейскими всего мира, создана для защиты от камней, бутылок, осколков и мелкокалиберного оружия. В набор входит шлем с защитой для глаз и большой поликарбонатный щит для отклонения ударов и расталкивания толпы. Мы дали ему большую защиту и среднее поглощение, потому что удары он отклоняет лучше, чем останавливает пули.

Ваш персонаж должен одной рукой держать щит. В противном случае защита доспеха уменьшается до 1.

МАСКИРОВОЧНЫЙ КОСТЮМ

Маскировочный костюм — это простой камуфляж, скрывающий снайперов и разведчиков. Фактически это мешковатая рубаша и штаны, покрытые многочисленными полосками ткани, пучками травы и другими материалами. Поскольку маскировочный костюм предназначен только для маскировки, он даёт небольшую защиту, но не поглощение.

Персонажи, пытающиеся обнаружить того, кто одет в маскировочный костюм, усиливают сложность проверки один раз.

ЭКИПИРОВКА

Ниже представлены несколько предметов современной экипировки. Многие экземпляры подходят и для других игровых миров (в особенности дополнительные обоймы, подходящие к любому миру).

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБОЙМА

Это именно то, о чём вы подумали: дополнительная обойма боеприпасов для стрелкового оружия.

Если у вашего персонажа есть дополнительная обойма, он может потратить манёвр, чтобы перезарядить и продолжить использовать оружие, если в нём кончились патроны. Дополнительная обойма при этом тратится. Вы не можете использовать обойму для перезарядки оружия со свойством Ограниченный боезапас, потому что обычно у него есть особая стоимость перезарядки или оно является одноразовым оружием.

ПЕРЕНОСНАЯ АПТЕЧКА

Оснащённая всем необходимым переносная аптечка содержит всё, что может потребоваться для лечения любых травм, от пулевых ранений до сломанных ног.

Переносная аптечка позволяет персонажу совершать без штрафов проверки Медицины для лечения ран и критических травм. Современные лекарства дают автоматический А к результатам проверки.

ПРИБОР НОЧНОГО ВИДЕНИЯ

Этот прибор позволяет владельцу нормально видеть в темноте.

УНИКАЛЬНЫЕ ПРОТИВНИКИ

Ниже представлен список противников, целесообразных для игровых миров в жанре современность. Мы выбрали противников, подходящим к тематике шпионажа, военных приключений и криминальной драмы.

ОПОЛЧЕНЕЦ (ПРИСПЕШНИК)

Ополченцы — это бойцы нерегулярных войск, ведомые политическими или религиозными мотивами. Обычно они недисциплинированы, плохо обучены и плохо снаряжены. И хоть до профессионалов им далеко, когда они собираются толпой, они становятся опасны.



Навыки (только в группе): Грубая сила, Дальний бой (тяжёлое оружие), Запугивание.

Таланты: нет.

Способности: нет.

Снаряжение: автомат (Дальний бой [тяжёлое оружие]; урон 8; крит. 3; дистанция [длинная]; Автоматическое), полевая форма (+1 к поглощению).

КОРРУПТИРОВАННЫЙ ЧИНОВНИК (СОПЕРНИК)

Там, где есть бюрократия, процветает и коррупция. Будь то бесчестный политик, продажный коп или коррумпированный шериф небольшого городка, такой противник может осложнить жизнь тем, кто перейдёт ему дорогу.



Навыки: Бдительность 1, Знание 2, Обаяние 2, Обман 2, Переговоры 2, Хладнокровие 2.

ТАБЛИЦА II.4—3. СОВРЕМЕННАЯ ЭКИПИРОВКА

ПРЕДМЕТ	НАГРУЗКА	ЦЕНА	РЕДКОСТЬ
Дополнительная обойма	0	25	2
Переносная аптечка	2	200	4
Прибор ночного видения	1	500	5

Когда прибор ночного видения надет на вашего персонажа, то он убирает до ■■■, добавляемых к проверкам из-за темноты.

Таланты: Одарённость (один раз за игровую встречу используйте этот талант, чтобы перебросить одну любую проверку Жульничества или Переговоров).

Способности: Местный политик (один раз за игровую встречу может выбрать одного персонажа, действующего в его области влияния [община, округ или страна, например]; до конца встречи цель должна усиливать один раз сложность проверок всех социальных навыков, совершённых для взаимодействия с обитателями этой области).

Снаряжение: сотовый телефон, планшет.

АГЕНТ РАЗВЕДКИ (ГЛАВАРЬ)

Агент разведки (или шпион, если хотите) — это самый хитрый и неуловимый противник в игровом мире про современность. Наш шпион — мастер на все руки; это не очень опытный боец, но опасный враг, так как у него есть талант Противник и способность На шаг впереди.



Навыки: Бдительность 2, Грубая сила 2, Дальний бой (лёгкое оружие) 2, Жульничество 3, Запугивание 2, Обаяние 2, Обман 2, Скрытность 3, Уличная интуиция 3.

Таланты: Противник 2 (усильте сложность всех боевых проверок, нацеленных на этого персонажа, дважды), Одарённость (один раз за игровую встречу перебросьте одну любую проверку Жульничества или Скрытности).

Способности: На шаг впереди (один раз в раунд, после того как враг совершил действие или манёвр, может потратить одно очко сюжета, чтобы совершить действие или манёвр свободным действием вне хода).

Снаряжение: пистолет с глушителем (Дальний бой [лёгкое оружие]; урон 5; крит. 4; дистанция [короткая]), сотовый телефон с шифрованием.

ГЛАВА 5. НАУЧНАЯ ФАНТАСТИКА

Научная фантастика, как и следует из названия, — это жанр, объединяющий вымышленные сюжеты и научные теории с фактами. Люди часто объединяют в этом же термине «твёрдую научную фантастику» и «мягкую научную фантастику». Твёрдая фантастика сосредоточена на приземлённых сюжетах с научным реализмом, а мягкая фантастика меньше заботится о научной достоверности, и в ней больше вымысла.

Следует понимать, что «твёрдая» и «мягкая» — это не жёсткие определения. Каждое из них — край

широкого спектра, и большинство работ в этом жанре находится где-то между ними. Та научная фантастика, которую вы читали или смотрели, наверняка имела и элементы реализма, и фантастические изобретения, хоть и тяготея к одному из краёв спектра.

В **Главе 5** мы рассмотрим более традиционное определение научной фантастики как вымысла, основанного (по большей части) на науке, а в **Главе 6** рассмотрим противоположный край спектра (так называемую «космооперу»).

Каноны

Теперь, зная всё это, мы собрали каноны, характеризующие твёрдую научную фантастику. Этот список не претендует на полноту, но послужит хорошей отправной точкой, если вы захотите создать собственный игровой мир.

ОГРАНИЧЕННЫЕ КОСМИЧЕСКИЕ ПОЛЁТЫ

Космические полёты в научно-фантастическом мире могут не выходить за пределы наших современных возможностей. А если они их и превосходят, то всё равно сильно ограничены. Во многих игровых мирах в жанре твёрдой научной фантастики люди построили космические станции на орбите Земли и колонии на Луне и ближайших планетах (например, на Марсе). У них даже могут быть поселения по всей Солнечной системе, и они могли уже исследовать большую её часть автоматическими и пилотируемыми станциями.

Однако космические полёты всё ещё дорогие, опасные и медленные. Перелёт с одной планеты на другую занимает недели, если не месяцы, порой происходят различные аварии, а космический транспорт есть только у крупных корпораций и правительств. Считайте космические путешествия аналогом пересечения океана в эпоху парусного флота, а не перелёта на современном самолёте.

И последнее, межзвёздных перелётов, скорее всего, нет. Любой корабль, отправленный к другой звезде, будет лететь несколько веков (а то и дольше!), так как световой барьер преодолеть невозможно.

УЗНАВАЕМЫЕ ПОЛИТИЧЕСКИЕ И ЭКОНОМИЧЕСКИЕ СТРУКТУРЫ

Твёрдая научная фантастика пытается изобразить реалистичный (или как минимум узнаваемый) мир. Если



вы будете создавать свой игровой мир, проще всего сделать это, используя экономические и политические структуры, похожие на наши современные аналоги.

Например, вряд ли страны Земли в ближайшее время объединятся и сформируют единое правительство. Используйте вместо этого тесные альянсы, созданные по типу Евросоюза (как насчёт Афросоюза?). ООН может всё ещё существовать, но его влияние либо увеличилось, либо уменьшилось. Возможно, в вашем игровом мире какие-то страны претерпели значительные изменения. США могли стать Американской империей, а могли развалиться на горстку штатов-государств, дерущихся между собой.

Точно так же бизнес и корпорации могут выглядеть очень знакомыми, но у них в вашем игровом мире будет больше власти и влияния. Это популярная тема в современной твёрдой научной фантастике, и она затрагивает наше беспокойство о том, что над обществом будут доминировать безликие многонациональные корпорации (а может быть, эти корпорации даже будут нами править).

Польза и вред

Один из простых способов сделать ваш игровой мир в жанре твёрдой научной фантастики реалистичным, — внедрить в технологические и социальные изменения хорошую и плохую стороны. В реальной жизни у нас есть положительные и отрицательные стороны, а в фантастике мы обычно имеем дело с хорошим или плохим без оттенков.

Поэтому, когда будете работать над своим миром в жанре твёрдой научной фантастики, попробуйте добавить реалистичные побочные эффекты для тех элементов, что отличают ваш игровой мир от настоящего мира. Например, если в вашем мире много космических путешествий, упомяните о серьёзных рисках для здоровья, связанных с длительным воздействием невесомости. Если общество начало использовать роботов для ручного труда, вспомните о тех, кто потерял работу из-за андроидов. И если ООН не даёт государствам развязать войну, подумайте о том, что люди могут возмутиться, что их свободу ограничивает какое-то далёкое единое правительство.

Технологии на один шаг впереди

Один из способов сделать ваш игровой мир реалистичным — установить уровень технологии «на один шаг впереди» того, что есть в современном мире. Например, коммуникации со скоростью выше скорости света невероятны, но нам легко представить более сложный интернет с элементами виртуальной реальности. Точно так же ваши космические корабли и здания, скорее всего, будут изготовлены из композитов и сплавов реально существующих материалов, а не сверхпрочной «звёздной стали», добываемой на далёких планетах.

При определении уровня технологии для своего игрового мира потратьте немного времени на чтение о текущих технических достижениях и том, что эксперты думают о следующем прорыве. Не стоит сильно погружаться в детали, поверхностной информации будет достаточно, чтобы ваш мир чувствовался реалистичным. А после этого обдумайте конкретные технологии и то, стоит ли заострять на них внимание.

Новый фронт

Одна из базовых тем научной фантастики — исследование воздействия новых технологий на человечество. Естественно, что считать «новым», определятся при создании мира, вот почему видение научной фантастики так поменялось за последние сто лет. Поэтому часть технологий, о которых мы будем говорить, стала объектом внимания лишь в последние десятилетия. Есть, конечно же, и те, что существуют с момента становления научной фантастики.

Клонирование, искусственный интеллект и роботы

Хоть идея клонирования людей и появилась относительно недавно, роботы были в истоках научной фантастики ещё до того, как фантастику признали за литературный жанр (более того, идеи об искусственно созданных существах издавна появлялись в мифах, легендах и рассказах). В конце концов, если научная фантастика должна рассматривать воздействие новых технологий на человечество, то очень хорошо, когда новые технологии поднимают вопрос о том, что же это такое — быть человеком.

Использование клонов, ИИ и разумных роботов в игровом мире даёт вам шанс задать множество вопросов об определении человечности и интеллекта. Являются ли клоны не совсем людьми лишь потому, что они выращены в лаборатории? Владеют ли корпорации разумными роботами на том лишь основании, что они их и создали? Может ли искусственный интеллект без физического тела быть по-настоящему «живым»? Ставя перед игроками эти вопросы, вы можете заставить их задуматься о собственной человечности. Как минимум, это интересно.

Редактирование генома

Если клоны и роботы поднимают большие вопросы о том, что такое быть человеком, то модификация генов — это технология, задающая те же вопросы, но в более изощрённом виде. Сколько всего мы можем поменять в своём генетическом коде и при этом оставаться людьми? Будет ли этичным редактирование генов ещё не рождённого ребёнка, чтобы защитить его от некоторых болезней и пороков развития? А что насчёт редактирования генов в косметических целях, для изменения внешнего вида? Что, если бы мы могли

делать себя сильнее, умнее и быстрее с рождения? Разве не захотели бы мы дать следующему поколению больше шансов на выживание и процветание?

Исследовать эти вопросы будет очень интересно, потому что этические вопросы по редактированию генов поднимаются в нашем обществе уже сейчас. Главное, помните, что редактирование генов — это не магия. В твёрдой научной фантастике нельзя разбавить гены человека генами тигра, чтобы получить ребёнка-оборотня.

КЛИМАТОЛОГИЯ

Обсуждаемые выше технологии рассматривают, как наука влияет на самого человека. Наука о климате — это не технология, но она позволяет посмотреть, как люди влияют на мир вокруг себя. То, как с этим будет справляться человечество, может задать настрой всему вашему игровому миру — он может быть как пессимистичным, так и оптимистичным. Даже если коснуться этой темы вскользь, изобразив статую Свободы, окружённую плотинами, можно напомнить игрокам, что они находятся в будущем.

НАНОТЕХНОЛОГИИ

Нанотехнологии — популярная тема в научной фантастике, и ей явно есть место в игровом мире по твёрдой фантастике. Однако, добавляя в свой мир нанотехнологии, делайте это очень осторожно! Часто писатели и сценаристы делают из нанотехнологий магическую панацею, когда горстка нанороботов может сделать всё, от исцеления болезней до сотворения обеда из отдельных молекул. Эта очень продвинутая (и очень теоретическая!) технология может оказаться неуместной в жанре твёрдой научной фантастики. Если вы всё же будете использовать нанотехнологии, ограничьте их рамками и помните о потенциальных эффектах и рисках.

НАРУШАЙТЕ ПРАВИЛА. ОДИН ИЛИ ДВА РАЗА

Твёрдая научная фантастика основана на том факте, что вымысел как можно сильнее придерживается научных принципов. Нет никакого минимального уровня науки, просто чем больше фантастических элементов вы введёте, тем больше ваш игровой мир будет походить на «научное фэнтези» или «космооперу» (информацию о **космоопере** смотрите на стр. 179).

Многие создатели игровых миров в жанре твёрдой научной фантастики строго придерживаются существующих научных принципов. В таких мирах есть только те технологии, что уже изобретены или будут созданы в ближайшие десятилетия на основании существующих разработок. Однако это накладывает серьёзные ограничения на то, что они могут делать в своём мире.

Именно поэтому многие выбирают одну-две технологии, нарушающие эти ограничения. Эти технологии должны выглядеть убедительно, даже если

вы не знаете, как именно они работают. Например, в игровом мире **ANDROID** авторы добавили две пока что недоступные нам технологии. Первая — это надёжная, изобильная энергия термоядерного синтеза (на момент написания этой книги мы знаем, что такое может быть реализовано, но пока не знаем, как воспроизвести синтез в лаборатории и как извлечь из него энергию). Вторая технология — печать мозгов, позволяющая корпорациям записывать человеческое сознание и создавать на его основе андроидов и клонированных людей. Это кажется реалистичным, когда вы слышите описание технологии, но пока никто не знает, как это реализовать.

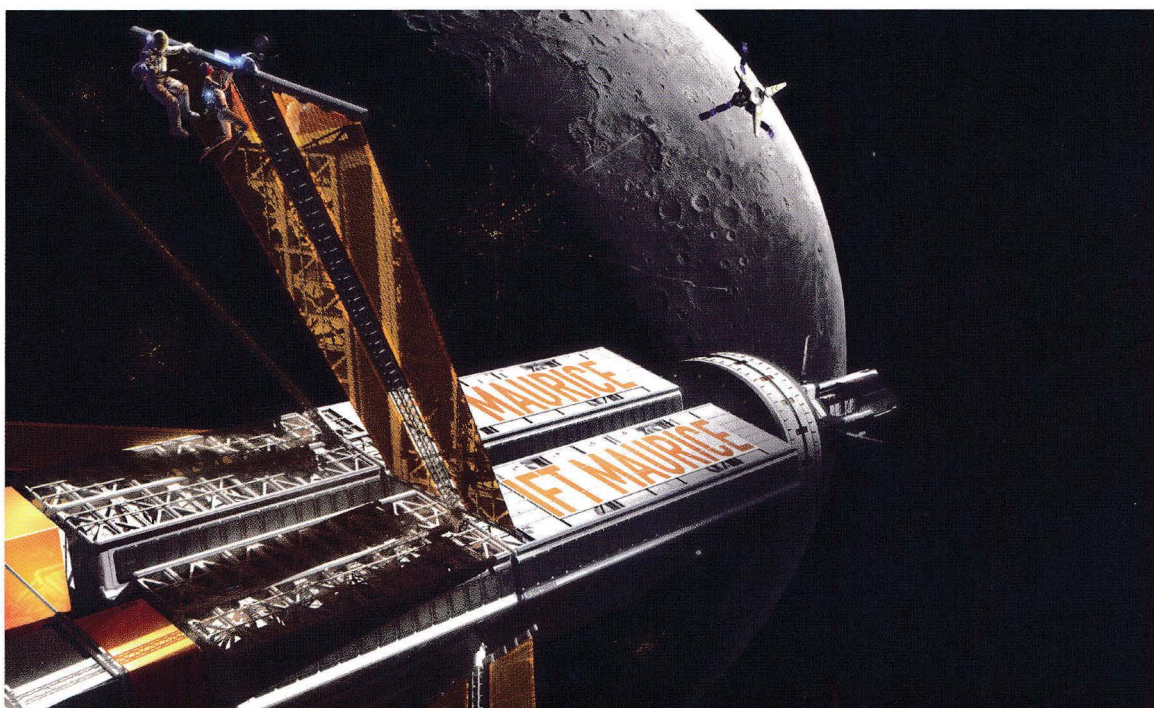
ПРАВИЛА, КОТОРЫЕ НЕЛЬЗЯ НАРУШАТЬ

Однако есть и такие технологии, которые не выглядят правдоподобно. Если вы используете их в своём игровом мире, вы сдвинете его в жанр космооперы. Ничего страшного в этом нет, просто ознакомьтесь в этом случае со страницей 179.

Вот небольшой список технологий, тяготеющих к фантастическим.

- **Путешествия быстрее скорости света.** Судя по имеющейся у нас информации, путешествия быстрее скорости света являются лишь фантазиями и в реальности неосуществимы. Если хотите, чтобы ваш игровой мир был достоверен с научной точки зрения, воздержитесь от таких больших скоростей.
- **Искусственная гравитация.** Эта идея исходит из научно-фантастических фильмов и телесериалов. Согласитесь, гораздо проще показать людей, разгуливающих по космическому кораблю как по Земле, чем имитировать эффекты отсутствия гравитации. К сожалению, искусственная гравитация, созданная генераторами, напольными плитами или другими чрезвычайно удобными, но всё же невероятными средствами, ещё долго будут присутствовать в фантазиях авторов научной фантастики. Раз уж вы делаете ролевую игру, можете не беспокоиться о том, как показать отсутствие гравитации.
- **Путешествия во времени.** Путешествия во времени возможны лишь в теории, также это ещё и источник большой головной боли при создании сюжета.
- **Телепортация.** Так же как искусственная гравитация, телепортация появилась в научной фантастике как способ кинокомпаниям сэкономить деньги (в данном случае для телепортации на поверхность планеты, не показывая взлёт и посадку шаттла). В любом случае вряд ли нас когда-нибудь будут переносить с одного места на другое таким образом.

В целом, если технология, которую вы хотите использовать, похожа на магию, то она, скорее всего, слишком развита для традиционного игрового мира в жанре научной фантастики.



ПРИМЕР ИГРОВОГО МИРА: ANDROID

Хорошим примером игрового мира, расположенного на «твёрдой» стороне спектра научной фантастики, служит собственный мир издательства Fantasy Flight Games, вселенная **ANDROID**. Этот игровой мир изображает не очень далёкое будущее, в котором окружение изменилось, а люди — нет.

На высочайшей горе экватора, в сердце самого большого города, из когда-либо существовавших на Земле, в небеса устремлена сверкающая башня. Бобовый стебель — космический лифт, достигающий орбиты Земли, — раскрыл потенциал всей Солнечной системы и сделал из неё новый фронтير человечества. Марс и Луна колонизированы, а космические корабли исследуют пояс астероидов и то, что за ним. С Луны идут непрерывные поставки гелия-3, редкого изотопа, использующегося в реакторах термоядерного синтеза по всей Солнечной системе.

Это невероятное сокровище создало вокруг себя Нью-Анджелес, обширный мегаполис, раскинувшийся на десятки тысяч квадратных километров Южной Америки, в котором живут сотни миллионов людей. Нью-Анджелес — это самый большой, самый величественный, самый богатый, самый бедный, самый великолепный и самый ужасный город во всём мире. Он разнообразный, изысканный и влиятельный, но кроме того, он страдает от коррупции, беспорядков и преступлений.

Миры **ANDROID** связаны воедино Сетью, паутиной информации, соединяющей практически все приборы (и, соответственно, всех людей) на планете. Сеть возникла из праха старого интернета. Вместо того чтобы связывать компьютеры, Сеть связывает все электронные устройства при помощи универсального интерфейса и шифрования. Быстрая, безопасная и практически неуничтожимая, Сеть — это цифровой фронтир, каким его представляли футурологи из XX века. И, как на любом фронтире, на периферии процветает беззаконие. В Сети рыщут хакеры, известные как раннеры. Они взламывают корпоративные записи, крадут деньги с банковских счетов и оглашают секретную информацию. Учитывая проникновение Сети в обычную жизнь, такой преступник может быть кем угодно и где угодно.

Самое же главное то, что в мире **ANDROID** недавно появились настоящие андроиды, искусственно созданные люди. Они бывают двух видов: клоны и биоройды (гуманоидные роботы). Изобретение печати мозгов позволило этим андроидам получить человеческие мысли и личности. Важно то, что их владельцами считаются корпорации, создавшие их. Земля, Луна и Марс находятся на грани революции, так как андроиды захватывают всё новые рабочие места, оставляя миллионы людей без работы. В то же время люди начинают борьбу, задаваясь вопросом: «Насколько человечны эти андроиды и стоит ли обращаться с ними как с собственностью?»

НОВЫЕ ВАРИАНТЫ ПРИ СОЗДАНИИ ПЕРСОНАЖА

Учитывая, что этот жанр больше основан на реальности, чем фэнтези или космоопера, вряд ли вы найдёте инопланетян или абсолютно иные формы жизни. Однако, в зависимости от технологий вашего игрового мира, персонажам при создании могут быть доступны два новых варианта.

Биоройд

Это описание подходит практически любому гуманоидному роботу с интеллектом человеческого уровня и некоторой свободой воли. Из-за того, что роботов создают для конкретных целей, мы дали биоройду низкие стартовые характеристики, но зато много опыта. Так вы сможете подстроить характеристики и навыки под себя, чтобы сымитировать уникальную «модель» биоройда.

СПОСОБНОСТИ РАСЫ



- **Порог ран:** 11 + Сила
- **Порог усталости:** 8 + Воля
- **Стартовый опыт:** 155
- **Особые способности:** биоройды не едят, не спят, не дышат, и на них не действуют токсины и яды. Биоройды не уменьшают порог усталости, когда получают киберимплант (в случае биоройдов киберимплант может отражать улучшение механических компонентов, а не настоящую имплантацию).
- **Неорганический:** поскольку биоройды не являются органическими, они не получают преимущество от лечения ран болеутоляющим и проверками Медицины. Биоройды могут лечить раны и усталость как все, отдыхом, так как их система поддерживает самовосстановление. Биоройдов также можно «лечить» навыком Механика вместо Медицины, а во всём остальном они используют те же рекомендации со страницы 116.

Клон

Это описание человеческого клона. Мы предполагаем, что его создала корпорация для определённой работы (в противном случае, если это немодифицированный клон, можете просто использовать описание обывателя со стр. 36). Так же как у биоройдов, у клонов есть возможность подстраиваться под нужды из-за их «рукотворной» природы, но в этом

случае мы делаем это за счёт навыков, а не опыта. Правило «Лицо в толпе» отражает способность клонов сливаться с городской толпой (в конце концов, они выглядят как множество других клонов), а также предвзятость других людей к клонам.

СПОСОБНОСТИ РАСЫ



- **Порог ран:** 11 + Сила
- **Порог усталости:** 10 + Воля
- **Стартовый опыт:** 80
- **Особые способности:** вы можете выбрать при создании персонажа-клона два навыка. Ваш персонаж начинает с двумя рангами в этих навыках. В процессе создания персонажа ранг этих навыков нельзя поднять выше 2.
- **Лицо в толпе:** персонажи добавляют ■ ко всем проверкам, выполненным для нахождения клона в толпе. Клон также добавляет ■ ко всем проверкам социальных навыков, сделанным при взаимодействии с людьми, которые незнакомы с этим конкретным клоном.



УНИКАЛЬНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Ниже представлены примеры оружия, брони и экипировки, уникальных для игровых миров в жанре научной фантастики. Это ни в коем случае не окончательный список, он служит лишь для вашего вдохновения, чтобы вы могли создать свой мир, особенно если вы хотите создавать собственное оружие (смотрите на стр. 197).

Вам следует также использовать часть снаряжения из мира в жанре **современность**, поскольку в ближайшем будущем всё равно останутся вещи, созданные по современным технологиям.

ОРУЖИЕ

В описании каждого оружия мы указываем, почему оно обладает такими характеристиками и свойствами. Например, у лазерного пистолета есть свойство Жжение, потому что лазер может поджечь цель. Мы сделали это для того, чтобы вы, когда будете создавать собственное оружие (может, лазерную пушку?), понимали, какие свойства характерны для снаряжения определённого типа, а какие носят более общий характер.

Моноклиновый нож

Это изобретённое в стародавние времена оружие с футуристическим акцентом — нож с невероятно острым лезвием, которое стало возможным благодаря новым материалам. Он похож на обычный нож со стороны 91, но у него лучше критическое значение и есть свойство Проникающее. В связи с этим он может разрезать прочные материалы и наносить смертельные раны. Если хотите создать моноклиновый меч (или катану), увеличьте урон до +3, дайте свойство Оборонительное 1 и умножьте цену на 2.

Оглушающая дубинка

Предполагается, что это футуристическая версия полицейской дубинки, оружие, заставляющее противника повиноваться. Стоит отметить, что хоть это оружие для ближнего боя, оно не добавляет к урону Силу вашего персонажа (обозначается отсутствием «+» перед уроном). Поскольку это оружие испускает электрический разряд, когда касается противника, неважно, с какой силой размахивает ей ваш персонаж. Кроме того, это несмертельное оружие, поэтому оно обладает свойством Оглушающий урон.

Винтовка Гаусса

Винтовка Гаусса использует электромагнитный рельс или катушки, чтобы разгонять металлические снаряды до невероятных скоростей. Основной недостаток этого оружия в том, что ему нужно время для зарядки конденсаторов, поэтому мы дали ему свойство Медленное (это также необходимо для баланса, поскольку это оружие чрезвычайно мощное). Мы дали ему ещё и свойство Громоздкое, чтобы с ним ходили только сильные персонажи, хотя остальные могут использовать сошки (смотрите на стр. 208).

Иглового пистолет и игломёт

Иглового пистолет использует электромагнитные катушки, чтобы метать крохотные металлические иглы. Он обладает значительной пробивной силой и иногда может пронзть противника насквозь (отражено свойством Проникающее 2), но из-за маленького размера снарядов не обладает большой убойной силой (отсюда низкий урон). Благодаря тому, что каждый выстрел — это выброс сразу нескольких игл, низкое

ТАБЛИЦА II.5—1. ОРУЖИЕ НАУЧНОЙ ФАНТАСТИКИ

НАЗВАНИЕ	НАВЫК	УРОН	КРИТ	ДИСТАНЦИЯ	НАГР	ЦЕНА	РЕДКОСТЬ	ОСОБЕННОСТИ
ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ								
Моноклиновый нож	Ближний бой	+1	2	Вплотную	1	240	3	Проникающее 2
Оглушающая дубинка	Ближний бой	6	4	Вплотную	1	160	2	Дезориентация 3, Оглушающий урон
ОРУЖИЕ ДАЛЬНОГО БОЯ								
Винтовка Гаусса	Дальний бой (тяжёлое оружие)	10	2	Экстремальная	5	2 000	6	Громоздкое 3, Медленное 1, Проникающее 5
Иглового пистолет	Дальний бой (лёгкое оружие)	4	2	Короткая	1	500	5	Высококритичное 2, Проникающее 2
Иглomёт	Дальний бой (тяжёлое оружие)	4	2	Средняя	3	800	5	Взрыв 4, Высококритичное 3, Проникающее 2
Лазерное ружьё	Дальний бой (тяжёлое оружие)	8	3	Средняя	4	900	7	Жжение 1, Точное 1
Лазерный пистолет	Дальний бой (лёгкое оружие)	6	3	Короткая	2	650	7	Жжение 1, Точное 1
Микроракетная установка	Артиллерия	12	4	Длинная	5	3 000	6	Взрыв 10, Громоздкое 4, Наведение 3, Ограниченный боезапас 3, Подготовка 1

критическое значение и свойство Высококритичное 2 отражают высокий шанс урона внутренним органам. Игломет — это крупная, тяжёлая версия пистолета, похожая на дробовик тем, что стреляет большими пучками игл (отсюда свойство Взрыв 4 и большой рейтинг свойства Высококритичное).

ЛАЗЕРНОЕ РУЖЬЕ И ЛАЗЕРНЫЙ ПИСТОЛЕТ

Лазерное оружие испускает лучи когерентного света, наносящие урон опаляющим жаром. В этом игровом мире мы предполагаем, что портативные лазеры всё ещё улучшаются, поэтому у этих ранних моделей ещё есть недостатки. Одна проблема заключается в том, что луч лазерного оружия рассеивается на расстоянии, вот почему у этого вида оружия относительно короткий радиус действия. Эти лазеры не обладают большой пробивной силой, так как при попадании их энергия рассеивается по поверхности, поэтому свойства Проникающее у них нет. Однако это очень точное оружие, и оно может поджечь цель, поэтому обладает свойствами Точное и Жжение.

МИКРОРАКЕТНАЯ УСТАНОВКА

От будущего мы ожидаем того, что компьютеры будут и дальше уменьшаться в размерах, что позволит изобрести микроракетные установки. Это переносное оружие выпускает миниатюрные ракеты, которые захватывают цель, преследуют её, а потом взрываются. Способность отслеживать цель реализована свойством Наведение (а время, необходимое на захват цели, отражается свойством

Подготовка). Так же как и винтовка Гаусса, это настолько мощное оружие, что ему нужны недостатки для компенсации достоинств, вот почему у него высокий рейтинг свойства Громоздкое и высокий показатель нагрузки.

БРОНЯ

Бронежилет из мира **современности** подходит и для жанра научной фантастики. Мы же рассмотрим более футуристические средства защиты.

ОПТИЧЕСКИЙ КАМУФЛЯЖ

Оптический камуфляж использует принцип голографических проекторов или другой подобной технологии. В будущем этот доспех «скрывает» владельца и делает его невидимым для глаз. Представленный здесь экземпляр такими чудесными свойствами не обладает, но с помощью голопроекторов не даёт точно определить местонахождение владельца, отчего по нему сложнее попасть (отсюда рейтинг защиты). К несчастью, материал этого доспеха не защитит от урона, если по владельцу всё же попадут, поэтому у него нет поглощения.

ПАНИЦЬ ИЗ ПЛАСТАЛИ

Изготовленный из новейших материалов панцирь из пластали защищает вашего персонажа от макушки до пяток, а с правильными комплектующими его можно сделать даже герметичным. У этого доспеха жёсткий внешний корпус, отражающий вражеские попадания (поэтому довольно высокое значение поглощения и рейтинг защиты).



ТАБЛИЦА II.5—2. БРОНЯ НАУЧНОЙ ФАНТАСТИКИ

НАЗВАНИЕ	ЗАЩИТА	ПОГЛОЩЕНИЕ	НАГРУЗКА	ЦЕНА	РЕДКОСТЬ
Оптический камуфляж	2	+0	2	580	7
Панцирь из пластили	1	+2	4	750	5

ЭКИПИРОВКА

Большинство экипировки со страниц 93 и 168 подходит для этого игрового мира, поэтому ниже описаны предметы, уникальные для научной фантастики.

КИБЕРОБОРУДОВАНИЕ

Хакеры используют кибероборудование для глубокого погружения в интернет (или его аналог) и обхода опасных сетевых экранов и программ. Это крупное оборудование с многочисленными мониторами, коробками, заполненными электроникой, и бесчисленными проводами.

Кибероборудование делает всё, что может делать персональный компьютер. Кроме того, оно добавляет автоматический  ко всем проверкам, сделанным для взлома защищённых серверов, и добавляет автоматический  ко всем проверкам противников для взлома систем владельца.

УПД

Устройства персонального доступа (УПД) — это небольшие компьютеры, помещающиеся в руку, весьма похожие на современные смартфоны и планшеты (хотя их возможности гораздо выше).

УПД делает всё, на что способен персональный компьютер, но только быстрее и проще.

КИБЕРИМПЛАНТЫ

Современные импланты уже облегчают жизнь инвалидам, а в будущем они смогут сделать ещё больше. Киберимпланты — это особая экипировка, установить которую может персонаж, совершивший **обычную** (◆◆) **проверку Медицины**. Киберимплант нельзя вынуть без хирургического вмешательства, требующего ещё одной **обычной** (◆◆) **проверки Медицины**.

ТАБЛИЦА II.5—3. ЭКИПИРОВКА НАУЧНОЙ ФАНТАСТИКИ

ПРЕДМЕТ	НАГРУЗКА	ЦЕНА	РЕДКОСТЬ
Кибероборудование	8	2 000	5
УПД	1	200	3
КИБЕРИМПЛАНТЫ			
Импантированная броня	—	1 000	5
Киберглаза	—	800	5
Кибернетическая рука или нога	—	2 000	5
Киберорган	—	750	5
Разъём в черепе	—	2 500	5

По законам жанра киберимпланты должны усиливать персонажа, так что те, что представлены ниже, улучшают характеристики, параметры и навыки. Чтобы эти улучшения не вышли из-под контроля, каждая характеристика, навык или параметр может быть увеличен киберимплантами не больше чем на +1, сколько бы киберимплантов ни было у вашего персонажа.

ИМПЛАНТИРОВАННАЯ БРОНЯ

Импантированная броня встраивается под кожу, давая незаметную защиту. Она добавляет +1 к поглощению. Если у вашего персонажа есть импантированная броня, он уменьшает порог усталости на 1.

КИБЕРГЛАЗА

Киберглаза дают +1 к рангам Бдительности и Внимания и убирают , добавляемую к проверкам этих навыков из-за темноты. Если у вашего персонажа есть хотя бы один киберглаз, он уменьшает порог усталости на 1.

КИБЕРНЕТИЧЕСКАЯ РУКА ИЛИ НОГА

Кроме замены утраченной конечности, кибернетическая рука или нога добавляет +1 к рейтингу Силы или Ловкости (игрок выбирает в момент получения импланта). Если у вашего персонажа есть хотя бы одна кибернетическая рука, он уменьшает порог усталости на 1, и если у вашего персонажа есть хотя бы одна кибернетическая нога, он уменьшает порог усталости на 1.

КИБЕРОРГАНЫ

Киберорганы позволяют пережить порок сердца, рак лёгких и прочие смертельные заболевания. Однако эти же устройства можно имплантировать просто для улучшения своих возможностей. Киберорган даёт или +2 к порогуран (это особое исключение из правила, гласящего, что улучшение параметра не может превышать +1, но эти +2 — это максимум, которого можно достичь имплантацией кибероргана), или +1 к Стойкости, или +1 к Атлетике (игрок выбирает в момент покупки кибероргана). За каждый киберорган, имеющийся у вашего персонажа, его порог усталости уменьшается на 1.

РАЗЪЁМ В ЧЕРЕПЕ

Разъём в черепе — это точка подключения к мозгу, позволяющая вашему персонажу получать доступ к компьютеру одной лишь силой мысли. Если разъём в черепе связан с компьютером (по проводу или без), он увеличивает рейтинг Интеллекта вашего персонажа на 1. Персонаж с этим имплантом уменьшает порог усталости на 1.

УНИКАЛЬНЫЕ ПРОТИВНИКИ

Ниже описаны противники, характерные для игрового мира в жанре научной фантастики. Помните, что можно использовать противников из других жанров, в особенности из современности.

БОЕВОЙ ДРОН (СОПЕРНИК)

Боевые дроны могут иметь любой внешний облик. Опишем футуристичный квадрокоптер с оружием и слабым ИИ, позволяющим действовать автономно.



Навыки: Бдительность 2, Внимание 2, Дальний бой (лёгкое оружие) 1, Координация 1.

Таланты: нет.

Способности: Летун (может летать; смотрите на стр. 100), Механический (не нуждается в дыхании, еде и питье, может выжить под водой и в вакууме, иммунитет к ядам и токсинам), Дистанционное присутствие (может действовать независимо, а может контролироваться оператором через беспроводную связь; если дроном управляют, то ранги в навыках считаются такими же, как у оператора).

Снаряжение: скорострельное игольное оружие (Дальний бой [лёгкое оружие]; урон 4; крит. 2; дистанция [средняя]; Автоматическое, Высококритичное 2, Проникающее 2).

СОЛДАТ В ЭКСОСКЕЛЕТЕ (СОПЕРНИК)

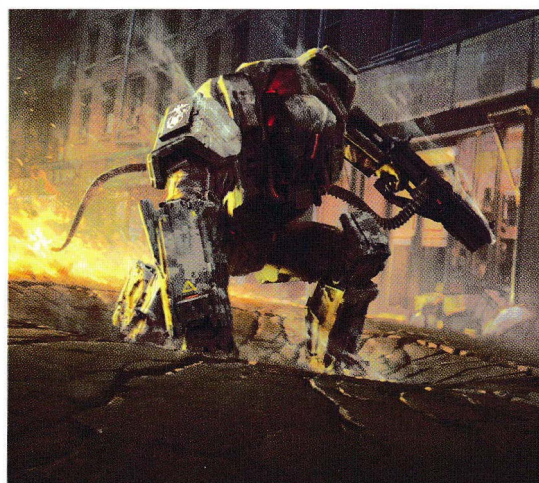
Для игрового мира в жанре твёрдой научной фантастики мы можем предположить, что некоторые профессиональные солдаты будут снаряжены экзоскелетами, усиливающими их и защищающими от урона. Экзоскелет увеличивает Силу, поглощение и порог ран, что уже отражено в описании и отдельно упоминается в снаряжении. Если будете использовать солдата без экзоскелета, убедитесь, что соответствующим образом уменьшили нужные параметры.



Навыки: Атлетика 2, Бдительность 1, Выдержка 1, Грубая сила 2, Дальний бой (лёгкое оружие) 2, Дальний бой (тяжёлое оружие) 2.

Таланты: нет.

Способности: нет.



Снаряжение: переносная лазерная пушка (Дальний бой [тяжёлое оружие]; урон 10; крит. 3; дистанция [длинная]; Громоздкое 4, Жжение 1, Точное 1), лазерный пистолет (Дальний бой [лёгкое оружие]; урон 6; крит. 3; дистанция [короткая]; Жжение 1, Точное 1), кулаки экзоскелета (Грубая сила; урон 6; крит. 4; дистанция [вплотную]; Дезориентация 3, Нокдаун), экзоскелет (+1 к защите, +2 к поглощению, +1 к Силе, +4 к порогу ран; позволяет владельцу 1 час действовать под водой и в вакууме).

ХАКЕР (ГЛАВАРЬ)

Поскольку компьютеры и их взлом часто играют важную роль в научно-фантастических игровых мирах, мы приводим описание одного хакера. Можете использовать этого противника как системного оператора, работающего на правительство или корпорацию, а можете как преступного хакера. В любом случае в электронном мире это очень опасный противник.



Навыки: Компьютеры 2, Механика 1, Пилотирование 2, Хладнокровие 3.

Таланты: Противник 1 (усильте сложность всех боевых проверок, нацеленных на этого персонажа, один раз), Защита от взлома (при защите компьютерной системы от вторжения добавляет ■ ■ к проверкам противника), Характерный стиль (перед совершением проверки Компьютеров для взлома системы используйте этот талант, чтобы добавить к результату * * * *).

Способности: нет.

Снаряжение: персонализированный компьютерный терминал, энергетические напитки.

ГЛАВА 6. КОСМОопера

Космооперу можно считать научной фантастикой, в которой много приключений и маловато реальной науки. Первоначально космоопера определялась тем, чем она не являлась, — «твёрдой» научной фантастикой. Хотя этот термин изначально обладал пренебрежительным оттенком, фанаты и авторы используют его уже на протяжении десятилетий с момента его появления.

Каноны

Космоопера берёт каноны твёрдой научной фантастики, которые мы обсуждали на странице 170, и отбрасывает их в сторону. Поэтому существуют иные каноны, которые, по нашему мнению, помогают сделать игровой мир похожим на космооперу. Конечно же, этот список неполный, и многое из того, что определяет космооперу, открыто для обсуждений. Однако если вы хотите запустить игру в таком мире, то вы посчитаете многие из этих канонов вполне подходящими.

ВЕЛИКАЯ ИСТОРИЯ, НЕОБЫЧНЫЕ ГЕРОИ, ВЫСОКИЕ СТАВКИ

Большинство историй в стиле космооперы сосредоточены на небольших группах отважных героев и их действиях, которые оказывают значительное влияние в масштабах всего игрового мира. Главные герои могут не походить на важных людей, они могут быть как членами королевской семьи или военными лидерами, так и мелкими преступниками или обывателями, которых затянул водоворот событий.

Масштабы игрового мира космооперы часто огромны. Может доходить до того, что одно государство или даже единое правительство распространяет своё влияние на целую галактику. По разным причинам персонажи могут путешествовать из одного конца галактики в другой за относительно короткий промежуток времени. Игровой мир космооперы огромен не только в физическом смысле, но и в историческом. В космоопере часто встречаются цивилизации, существующие сотни или тысячи лет.

Даже если действие космооперы разворачивается в ограниченном пространстве, ставки, скорее всего, высоки. Играя в рамках одной галактики, мы можем увидеть героев, которые столкнулись с опасностью, угрожающей всей галактике, и неважно, говорим ли мы о полном уничтожении или о подчинении злому режиму. Однако не все игровые миры и сюжеты

Притом что это не единственный тип «мягкой» научной фантастики, космоопера определённо попадает в эту часть спектра. Но вы всё ещё можете добавить некоторой научной строгости в свою космооперу, несмотря на происхождение термина. Чтобы ваш мир действительно ощущался как космоопера, необходимо сосредоточиться на персонажах и приключениях, а не на науке, стоящей за передовыми технологиями вашего игрового мира.

космооперы такие большие. Куда важнее риск и опасности, создающие драматизм и волнение. Ваша кампания в жанре космооперы может ограничиваться одной лишь звёздной системой. Главное, убедитесь, что ваш масштаб рисков соответствует миру: если игровой мир — это звёздная система, то на кону должна стоять судьба всей звёздной системы. Всегда мыслите масштабно.

НЕВОЗМОЖНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ? НЕ ПРОБЛЕМА!

В отличие от твёрдой научной фантастики, в космоопере на технологиях редко фокусируются, хотя иногда они выходят на первый план. Они служат истории, но не ведут её. Персонажи могут использовать захватывающее, но нереалистичное оружие, такое как лазерные пистолеты, выстрелы из которых видны и которые взрываются при попадании, энергетические мечи, которые могут разрезать всё что угодно, и ружья, которые полностью уничтожают цель. Летающие машины, силовые поля, лучи захвата, устройства, дающие невидимость, оружие, уничтожающее планеты, и другие невероятные чудеса, которые помогают истории не за счёт логического объяснения с точки зрения научных разработок.

Типичный пример — это путешествия на сверхсветовых скоростях, основа игрового мира космооперы. Это необходимо, чтобы рассказывать захватывающие истории, происходящие по всей галактике, но любое объяснение того, как это работает, будет поверхностным и, конечно же, не выдерживает никакой более глубокой критики.



Оно может опираться на фантастические допущения, такие как параллельная вселенная или чудесный, но легкодоступный источник топлива. Скорость межзвёздных путешествий варьируется в разных игровых мирах и может объясняться чем-то иным, помимо технологии. Однако в итоге путешествия в космоопере могут быть настолько быстрыми или медленными, насколько это нужно вашему сюжету для драматического эффекта. Вы можете объяснить это гравитационным возмущением, штормом частиц или некоторой внутренней непредсказуемостью технологии, но не беспокойтесь об определении точного времени перемещения между различными планетами в вашем игровом мире (если вы действительно этого не хотите).

Широкие мазки на большом холсте

Чтобы понять масштабы космооперы, аспекты игрового мира освещают в упрощённой и краткой форме. На планетах обычно преобладает одна, хорошо узнаваемая экосистема, например, пустынный мир, ледяной мир и т. д., а также одна инопланетная раса. В то время как люди, вероятно, демонстрируют больше разнообразия, расы инопланетян обычно обладают схожими культурными и личностными чертами как на родной планете, так и за её пределами, а исключения редки. Даже люди объединены планетарными или галактическими правительствами и культурами, что резко контрастирует с разнотелой цивилизацией современной Земли. Хотя это и нереалистично, но эти удобные упрощения позволяют рассказывать истории, охватывающие множество рас и бесчисленные звёздные системы, которые не рухнут под весом деталей. Космоопера — это драма и история, а не описание мелочей.

Правительства и другие подобные организации часто обрисованы схожими широкими мазками. В космоопере империя нередко правит изученной галактикой или, по крайней мере, теми планетами, которые населены людьми.

Пришельцы и андройды

Во множестве игровых миров космооперы есть разумные гуманоиды, которые не совсем люди. Разумные машины и человекоподобные пришельцы — обычное дело, но мутанты, генетически созданные гибриды, голограммы и всё, что вы можете себе представить, также возможны. Обычно у них очень много от человеческой личности, и языковые барьеры редко являются проблемой, если это не важная часть сюжета. В зависимости от игрового мира эти различные существа могут быть как изолированы, так и разбросаны по всей галактике. Несмотря на это они наверняка будут взаимодействовать на каком-то уровне и междисциплинарная дипломатия может быть большой частью истории.

Это одна из больших уступок космооперы реализму, сделанная ради истории и волнительных моментов.

В реальности внеземная жизнь — если она вообще существует — вряд ли будет напоминать человечество. Однако в космоопере пришельцы не только похожи на нас и действуют как мы, но они даже подражают узнаваемым человеческим культурам. Этот подход может потребовать некоторой приостановки неверия, но он помогает избежать многих препятствий, которые могут возникнуть в результате стремления к реализму. Это также гарантирует, что нечеловеческие персонажи будут узнаваемы не только аудиторией (или игроками, в случае с настольной ролевой игрой), но и людьми, и другими инопланетянами в рамках игрового мира. С точки зрения ролевой игры очень весело иметь возможность поиграть за пришельца и сохранить его очень человекоподобным, что помогает легче вжиться в роль персонажа.

Конечно же, это не означает, что ваш игровой мир космооперы не должен также включать в себя непонятных, совершенно нечеловеческих инопланетных существ. Ужас и отвращение, которые могут вызывать такие существа, могут даже усиливаться обыденностью человекоподобных инопланетян. Если законы природы по всей галактике привели к появлению гуманоидов, то откуда появилось это энергетическое облако, которое не реагирует ни на какие попытки общения?

Это выглядит знакомо

Часто игровой мир космооперы может перекликаться с другими жанрами. Вероятно, это связано с тем, что космоопера — это в первую очередь приключения и удовольствие, а не научная точность. Хотя игровой мир космооперы — это будущее, или другая галактика, или всё вместе, он может содержать элементы вестерна, средневекового фэнтези, детективной истории или чего угодно. В космоопере можно встретить верных космических рыцарей или головорезов с высокотехнологичными револьверами. Персонажи могут владеть оружием ближнего боя, хотя пистолеты не менее продвинуты и обладают всеми преимуществами, которые пистолет всегда даёт в бою против ножа. В зависимости от игрового мира могут быть предоставлены правдоподобные объяснения для таких анахронизмов, или они могут просто сводиться к Правилу крутизны (смотрите стр. 165 для большей информации об этом важном игровом правиле).

Одно из преимуществ этого жанра для вас как для ведущего заключается в том, что вы можете свободно брать свои любимые фильмы, книги и видеоигры. Меняя детали, вы можете добавлять персонажей, места и даже целые истории без того, чтобы ваши игроки их узнали. Ограбление дилижанса может стать нападением на космический корабль. Тайный храм, полный людоящеров и магических предметов, легко может превратиться в тайный храм на другой планете, населённой рептилоидными пришельцами, охраняющими древние технологии своей высокоразвитой цивилизации.



ПРИМЕР ИГРОВОГО МИРА: СУМЕРКИ ИМПЕРИИ

Игра от Fantasy Flight Games «СУМЕРКИ ИМПЕРИИ» — яркий пример игрового мира в жанре космооперы. «СУМЕРКИ ИМПЕРИИ» преподносятся как эпичная панорама, в которой конкурирующие цивилизации борются за создание новой межзвёздной империи.

Прошло более трёх тысячелетий с момента падения Лазакской империи и Великой чистки, которая уничтожила единоличных правителей галактики. Последующие за этим Тёмные века наконец-то закончились, когда великие расы собрали Галактический совет и сделали шаг вперёд от своих укреплённых границ, чтобы восстановить торговлю и заселить соседние миры, которые погибли в конфликте. Но это была не эпоха рассвета мира и сотрудничества. Несмотря на то, что звёздные нации вновь занимают свои места в совете, эти великие расы вступают в схватку друг с другом и сталкиваются между собой в границах звёздных систем и в невооружённых мирах. Всем ясно, что каждая из этих фракций смотрит на трон новой империи.

Во время Сумеречных войн древняя столица Лазакской империи Мекатол-Рекс была до неузнаваемости изменена бомбардировками и взрывами. И всё же самое большое упорство в нанесении урона проявили не дредноуты Федерации Сол, а лазакский советник, который предал огню Зал картографии, прежде чем бежать с горсткой лазаксов, которые прислушались к его предупреждению об угрозе, стоящей перед Империей. Из-за уничтожения этих записей и последующего упадка сегодня нет надёжных карт галактики. Несмотря на тысячи лет исследований и колонизации, великие расы во многих отношениях по-прежнему чувствуют себя новичками среди звёзд.

Несмотря на то, что Федерация Сол — всё ещё молода по сравнению с остальными, никто не забыл её ключевую роль в уничтожении Лазакской империи. В последующие годы Федерация укрепила свои исконные территории, и теперь она вступает в новую эру колонизации. Люди могут жить по всей галактике, но у представителей Федерации Сол есть уникальное чувство цели — они считают своим предназначением управлять звёздами.

Хаканские Эмираты были одними из немногих, кто поддерживал связь с другими великими расами в Тёмные века, продолжая играть роль торговцев. Этот постоянный контакт позволил им заключать союзы, не говоря уже об информации, которую они собрали за прошедшие столетия. Как фракция и народ, хаканы предпочитают дипломатию и торговлю, а не войну и кровопролитие, но это значит, что они не готовы сражаться ради защиты своих интересов.

Можно сказать, что только воинственный Летнев сыграл большую роль в разжигании Сумеречных войн из-за блокады Куаннской червоточины. Всегда воинственный, баронат с нетерпением восстанавливал свои силы после Сумеречных войн в ожидании новой эры завоеваний.

Королевство Ззча, первая великая межзвёздная цивилизация, была полностью пацифистской до вторжения Летнева в её двойные столичные миры — Архон-Рен и Архон-Тау во время Сумеречных войн. Хотя в то время они не могли открыто сопротивляться, ззча с тех пор разработала свои военные технологии и силы для защиты от агрессии. Поскольку война снова назревает, король ззча полагает, что только заняв Имперский трон, ззча могут гарантировать мир в галактике.

Призраки Креусса совсем недавно явили себя большой галактике, и считается, что именно они были причиной многочисленных исчезновений транспорта в районе Врат Креусса. Однако с тех пор как Креуссы присоединились к галактическому совету, они не проявляли ничего, кроме дипломатии и почтения, что делало их ещё более загадочными. Об этих странных энергетических существах почти ничего не известно, за исключением того, что их почти сверхъестественная близость к червоточинам может дать им большое влияние и силу в предстоящем конфликте.

И пока эти и другие потенциальные правители галактики пытаются перехитрить друг друга за столом переговоров и действиями в космосе, лазаксы вернулись из небытия, называя себя Л131КС. Но никто не знает, сколько в этих бесчувственных киборгах осталось от их имперских предков.

Пока великие расы соперничают за трон, другая сила стремится не завоевать, а полностью уничтожить всё живое. Некровирус — это омнифагическая биотехнологическая чума, которая адаптируется и забирает технологии своих жертв, уничтожая всё живое на своём пути. Если Некровирус победит, то править будет нечем.

НОВЫЕ ВАРИАНТЫ ПРИ СОЗДАНИИ ПЕРСОНАЖА

Большинство игровых миров в жанре космооперы — это дом для множества разумных рас с различными уровнями технологического развития. Обычно люди — самая многочисленная и разнообразная из великих рас, но личностные качества и мотивации большинства инопланетных рас в космоопере настолько похожи на человеческие, что они прекрасно подходят для создания игрового персонажа. Расы, представленные здесь, являются обобщёнными версиями, и их можно настроить в соответствии с вашим игровым миром.

Животногоподобный пришелец

В игровых мирах в жанре космооперы часто встречаются инопланетные расы, которые стали производными от чего-то земного. Художественная литература изобилует котоподобными, черепахоподобными пришельцами, рептилоидами и так далее. Обычно эти расы сильнее, быстрее и крепче, чем люди, и обладают некоторыми чертами, свойственными их земным прообразам. Наша раса животногоподобных пришельцев сильнее и быстрее, чем средний человек, но платит за это меньшим количеством начального опыта. Внешний вид этой расы, конечно же, определяете только вы.

Способности расы



- **Порог ран:** 10 + Сила
- **Порог усталости:** 8 + Воля
- **Стартовый опыт:** 80
- **Особые способности:** животноеподобные пришельцы начинают с одним рангом в Атлетике, Координации или Стойкости. В процессе создания персонажа ранг его навыков нельзя поднять выше 2.

- **Природное оружие:** животноеподобные пришельцы добавляют 2 урона ко всем боевым проверкам Грубой силы. Их боевая проверка Грубой силы также получает свойство Высококритичное 1 или увеличивает текущее значение свойства Высококритичное на 1.

Псионик

За долгие годы расы псиоников, или псайкеров, стали любимцами в научной фантастике. Мы наделили нашего пришельца-псионика внушительной Волей и Интеллектом, но компенсировали это физической слабостью. Однако ваш персонаж получает три уникальные способности, позволяющие ему читать разум, манипулировать эмоциями и даже наносить урон противникам силой мысли. На кого похож пришелец-псионик — решать вам.

Обычно они изображаются физически слабыми — худое тело с несоразмерной головой или изящное существо с хрупкими конечностями и неземной грацией.



Способности расы



- **Порог ран:** 7 + Сила
- **Порог усталости:** 11 + Воля
- **Стартовый опыт:** 70
- **Чтение мыслей:** в качестве действия псионик может совершить **встречную проверку Выдержки против Выдержки**, нацеленную против одного живого существа в пределах средней дистанции. При успехе псионик узнаёт текущие мысли выбранной цели и её эмоциональное состояние. **А А А** или **⚙** можно потратить на обнаружение других мыслей или воспоминаний (по усмотрению ведущего).
- **Изменение разума:** в качестве действия псионик может совершить **встречную проверку Выдержки против Бдительности**, нацеленную против одного живого существа в пределах средней дистанции. Если проверка успешна, псионик может заставить цель на следующую минуту (или один раунд структурированного времени) принять эмоциональное состояние по выбору псионика. **А** или **⚙** можно потратить на продление эффекта на один раунд (можно тратить несколько раз). Однако если проверка провалена или выпадает результат **⚡ ⚡ ⚡** или **⚡**, цель понимает, что её эмоциями манипулируют.
- **Крушитель разума:** в качестве действия псионик может совершить **встречную проверку Выдержки против Стойкости**, нацеленную против одного живого существа в пределах средней дистанции. Если проверка успешна, псионик причиняет цели 1 усталость плюс 1 дополнительную усталость за каждые **⚡ ⚡**, выпавшие во время проверки. **А А А** или **⚙** можно потратить на то, чтобы также нанести цели одну рану.

Робот

В космоопере можно обнаружить роботов всех форм и размеров. Они могут походить на гуманоидов, изготовленных из прочных материалов, великанов, крабовидные танки или безликие парящие сферы. Из-за разнообразия вариантов для персонажа-робота мы выбрали подход, аналогичный подходу для биороида на странице 174, дав низкие характеристики, но много опыта.

Способности расы



- **Порог ран:** 10 + Сила
- **Порог усталости:** 10 + Воля
- **Стартовый опыт:** 175

- **Особые способности:** после выбора карьеры ваш персонаж-робот может получить по одному рангу в шести из восьми карьерных навыков (вместо обычных четырех).
- **Особые способности:** роботы не едят, не спят и не дышат, и на них не действуют токсины и яды. Если вы используете правила киберимплантов из игровых миров в жанре научной фантастики (смотрите на стр. 177), роботы не уменьшают порог усталости, когда получают киберимплант (киберимпланты отражают улучшение механических компонентов, а не настоящую имплантацию).
- **Сетевой интеллект:** робот автоматически добавляет **⚡** к своим проверкам, основанным на Интеллекте или Воле, за каждого дружественного персонажа своей расы, находящегося в пределах средней дистанции (максимум **⚡ ⚡ ⚡**).
- **Неорганический:** поскольку роботы не являются органическими, они не получают преимущество от лечения ран болеутоляющими и проверками Медицины. Роботы могут лечить раны и усталость как все, отдыхом, поскольку их система поддерживает самовосстановление. Роботов также можно «лечить» навыком Механика вместо Медицины, а во всём остальном они используют те же рекомендации со страницы 116. Робот также увеличивает поглощение на 1.

Предтеча

Наши предтечи — это раса пришельцев, которая превосходит человечество по всем показателям. Эти пришельцы более продвинуты в науке и культуре и они более умелы, чем мы, бедные примитивные люди, благодаря чему гораздо приятнее, когда главный герой-человек совершает нечто, что они считали невозможным.

Способности расы



- **Порог ран:** 9 + Сила
- **Порог усталости:** 9 + Воля
- **Стартовый опыт:** 100
- **Особые способности:** предтеча начинает с одним рангом в Знании. В процессе создания персонажа ранг Знания нельзя поднять выше 2.
- **Космос наш по праву:** предтеча автоматически добавляет **А** к результатам всех проверок Астрокартографии и Знания.
- **Высокотехнологичные игрушки:** предтеча начинает игру с дополнительной стартовой экипировкой на 500 кредитов (в дополнение к обычной стартовой экипировке).

УНИКАЛЬНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Здесь мы собрали ассортимент продвинутого снаряжения, которое можно обнаружить в игровых мирах в жанре космооперы. Помните, что это лишь отправная точка — в космоопере могут существовать любые мыслимые технологии и всевозможные виды оружия, брони и прочей экипировки, которую персонажи игроков могут использовать. Для того чтобы помочь вам в создании дополнительных вещей для вашей игры (смотрите на стр. 197), мы добавили несколько примечаний о том, почему мы наделили эти вещи теми или иными свойствами.

ОРУЖИЕ

Дополнительно к перечисленному здесь оружию, большинство оружия из игровых миров в жанре **научной фантастики** можно найти и в космоопере, по крайней мере в менее технологически развитых мирах.

Виброклинок

Фактически это простой боевой нож из углеродистого сплава, который вибрирует на частоте ультразвука, что позволяет клинку проходить даже сквозь прочные материалы. Эта черта отражена свойствами Высококритичное и Проникающее, а также хорошим критическим

значением, что даёт этому оружию шанс нанести серьёзные ранения даже бронированной цели.

Корпускулярная граната

Эта граната при взрыве высвобождает высокоэнергетические частицы, которые воздействуют на нервную систему большинства органических существ. По сути это классическая оглушающая граната, но мы полагаем, что частицы обладают достаточно мощным эффектом, чтобы вызвать у цели потрясение, даже когда она вновь обретает контроль над своим телом, поэтому у гранаты достаточно высокий рейтинг Дезориентации в добавок к Ошеломлению.

Лазерный пистолет, ружьё и пушка

Это оружие стреляет пучками энергии, и большего объяснения в мире космооперы не нужно. В отличие от лазерного оружия, представленного в игровых мирах твёрдой научной фантастики на странице 176, технология достаточно продвинутая, и луч не угасает с расстоянием. Мы также решили, что сфокусированный пучок из этого оружия легко проделает дыру в броне, поэтому у этого оружия есть свойство Проникающее (или даже Бронебойное).

ТАБЛИЦА II.6—1. ОРУЖИЕ В КОСМООПЕРЕ

НАЗВАНИЕ	НАВЫК	УРОН	КРИТ	ДИСТАНЦИЯ	НАГР	ЦЕНА	РЕДКОСТЬ	ОСОБЕННОСТИ
ОРУЖИЕ БЛИЗНЕГО БОЯ								
Виброклинок	Ближний бой	+2	2	Вплотную	1	450	5	Высококритичное 3, Проникающее 2
ОРУЖИЕ ДАЛЬНОГО БОЯ								
Корпускулярная граната	Дальний бой (лёгкое оружие)	6	4	Короткая	1	200	5	Взрыв 3, Дезориентация 3, Оглушающий урон, Ограниченный боезапас 1, Ошеломление 1
Лазерная пушка	Артиллерия	9	3	Экстремальная	8	3 120	6	Бронебойное 2, Громоздкое 3
Лазерное ружьё	Дальний бой (тяжёлое оружие)	6	3	Длинная	4	860	4	Проникающее 4
Лазерный пистолет	Дальний бой (лёгкое оружие)	5	3	Средняя	2	360	4	Проникающее 2
Плазменная пушка	Артиллерия	10	2	Длинная	7	2 000	7	Взрыв 10, Громоздкое 3, Жжение 1, Медленное 1
Плазменное ружьё	Дальний бой (тяжёлое оружие)	10	2	Средняя	4	1 400	4	Жжение 1
Плазменный пистолет	Дальний бой (лёгкое оружие)	10	2	Короткая	2	1 200	4	Жжение 1
Пулевое ружьё	Дальний бой (тяжёлое оружие)	7	4	Средняя	3	375	1	Автоматическое
Пулевой пистолет	Дальний бой (лёгкое оружие)	6	4	Короткая	1	200	1	
Пусковая система игольчатых ракет	Артиллерия	15	2	Экстремальная	7	10 000	6	Бронебойное 4, Высококритичное 5, Громоздкое 3, Наведение 4, Ограниченный боезапас 3, Подготовка 1
Система доставки гранат	Артиллерия	8	4	Длинная	5	1 000	5	Взрыв 6, Ограниченный боезапас 6, Точное 2
Штурмовая пушка	Артиллерия	15	3	Длинная	6	4 500	3	Автоматическое, Высококритичное 3, Громоздкое 4, Неточное 1, Проникающее 3

Плазменный пистолет, ружьё и пушка

Всё это оружие стреляет сферическими зарядами высокоэнергетического ионизированного газа. Точные химические вещества и используемые технологии, несомненно, будут отличаться у разных производителей и рас, но результатом являются разрушительные, раскалённые энергетические снаряды. Даже у самого крупного оружия в этой категории довольно ограниченная дальность, поскольку мы считаем, что электромагнитное поле, создаваемое для каждого снаряда, может сохранять свою стабильность очень непродолжительное время. Заряды перегретого газа оставляют после попадания только выжженную плоть и дымящуюся броню, отсюда свойство Жжение. Крупным орудиям — плазменным пушкам — нужно время, чтобы остыть после использования (отсюда свойство Медленное).

Пулевой пистолет и ружьё

Несмотря на тысячи лет инноваций, пистолеты и винтовки, которые химическим путём заставляют двигаться твёрдые металлические пули, остаются основой боевых сил. Они распространены среди более бедных и менее технологически продвинутых армий.

Пушковая система игольчатых ракет

Пушковая система игольчатых ракет названа так из-за своих узких сверхзвуковых снарядов. Игольчатые ракеты не имеют взрывной начинки, но их бронебойные боеголовки чрезвычайно эффективны против тяжёлой техники. Мы дали этому оружию свойство Бронебойное, учитывая разрушительные последствия его воздействия как на транспортные средства, так и на плоть.

Система доставки гранат

Приведённые параметры гранатомёта соответствуют использованию стандартных гранат. Если вы используете другой тип гранаты (например, корпускулярную), измените соответствующим образом урон и критическое значение, а также добавьте соответствующие свойства (но не стоит, например, менять значение свойства Ограниченный боезапас). Хотя это оружие похоже на современные гранатомёты, сложная система наведения поможет выстрелить с нужной траекторией, чтобы поразить даже удалённую цель, именно поэтому тут длинная дистанция и свойство Точное.

ТАБЛИЦА II.6—2. БРОНЯ В КОСМООПЕРЕ

НАЗВАНИЕ	ЗАЩИТА	ПОГЛОЩЕНИЕ	НАГРУЗКА	ЦЕНА	РЕДКОСТЬ
Персональное силовое поле	3	+0	1	2 000	8
Пехотная боевая броня	0	+2	2	700	5
Элитная штурмовая броня	1	+2	5	4 000	6



Штурмовая пушка

Это более продвинутая версия современных автоматических артиллерийских орудий и тяжёлых пулемётов. Она может иметь, а может и не иметь несколько вращающихся стволов или использовать взрывающиеся или бронебойные снаряды, но результат будет один — радиус взрыва недостаточен, чтобы дать этому оружию свойство Взрыв. Вместо этого свойства Проникающее и Высококритичное, в совокупности с высоким уроном, делают это оружие идеальным выбором против пехоты и достаточным для уничтожения лёгкой техники.

Броня

Броня в рамках космооперы может быть очень эффективной и экзотической, с силовыми полями и энергосистемами.

Персональное силовое поле

Силовые поля — это основа научной фантастики в жанре космооперы, хотя во многих игровых мирах они используются в основном или исключительно для защиты кораблей и других крупных целей. Сложные технологии и высокое энергопотребление делают персональное силовое поле редким и дорогим. В рамках игровой механики высокая защита менее предсказуема, чем поглощение, но потенциально может привести к провалу успешных атак.

ПЕХОТНАЯ БОЕВАЯ БРОНЯ

Боевая броня, используемая пехотинцами различных межпланетных правительств, практически одинакова по всей галактике и обеспечивает приемлемое поглощение при минимальной нагрузке.

Если вы используете специальные правила точек крепления (смотрите на стр. 206), то у пехотной боевой брони будет три точки крепления (вместо одной).

ЭЛИТНАЯ ШТУРМОВАЯ БРОНЯ

Элитная штурмовая броня — это чрезвычайно эффективная, невероятно дорогая броня, которую правительства и армии дают только своим лучшим солдатам. Это могут быть десантники, пробивающиеся на борт вражеских космических кораблей, коммандос, отправленные в рейд за линию фронта в самых опасных миссиях, или элитные телохранители могущественных императоров и правителей.

Надевая эту броню, персонаж увеличивает свою Силу на 1, максимум до 5 (это также увеличивает поглощение), и его порог нагрузки равен 10 + Сила. Эта броня также защищена от воздействия окружающей среды, что означает, что она считается скафандром (смотрите далее).

ЭКИПИРОВКА

Большая часть экипировки в мирах в жанре космооперы очень похожи на экипировку, которую вы сможете увидеть в других игровых мирах, но она более эстетически изящна и обладает кучей мигающих лампочек.

КАПЛЯ СВЯЗИ

Это устройство связи вкладывается в ухо (или другое слуховое отверстие) и позволяет носителю общаться с друзьями и союзниками в радиусе 100 километров. Если капля связи может подключиться к планетарной коммуникационной сети (такая есть у любой цивилизованной планеты), тогда через неё можно общаться с любым индивидом на той же планете.

ПОРТАТИВНЫЙ ДАТЧИК ДВИЖЕНИЯ

Это портативное устройство, которое легко помещается в кармане или сумке, обнаруживает движение поблизости. Пользователь может откалибровать чувствительность, чтобы избежать ложных срабатываний от мелких вредителей.

В обычном состоянии персонаж, использующий датчик, автоматически замечает всех движущихся существ в пределах средней дистанции. Конечно же, датчик не может отличить друзей от врагов или идентифицировать существ. Если существа, находящиеся в пределах



дистанции, активно прячутся, ваш персонаж добавляет   к проверкам Бдительности или Внимания, чтобы заметить их, если используется датчик (вместо того чтобы заметить их автоматически).

СКАФАНДР

Скафандры есть во всех космооперах. В конце концов, одна из основ этого игрового мира — путешествия в космосе. Все они делают одно и то же: не дают носителю умереть в вакууме.

Обычно у скафандра есть разнонаправленные манёвренные двигатели, встроенный фонарь, устройство связи, ботинки с магнитной подошвой и аварийный ремонтный комплект, который позволяет пользователю устранять любые небольшие утечки или разрывы в качестве манёвра. Скафандр также позволяет носителю выживать в вакууме до четырёх часов.

СМАРТСИСТЕМА

Следующее поколение персональных компьютеров — это портативное устройство, которое помещается в карман или может носиться на запястье и функционирует как персональный компьютер со встроенным слабым ИИ. Обычно это означает, что ваш персонаж может вести беседу с таким устройством. ИИ не так умён, как обычный человек, а «слабый» статус означает, что он не может обучаться или развиваться, но он делает всё то, на что способен компьютер наших дней, и даже может позволить хакерам

будущего получить доступ к системам безопасности и попытаться их взломать.

Помимо функционирования в качестве персонального компьютера, смартсистема имеет хранилище информации, которое позволяет пользователю добавлять  ко всем проверкам, основанным на Интеллекте, которые он совершает.

УНИКАЛЬНЫЕ ПРОТИВНИКИ

Мир космоперы должен быть большим местом с почти безграничным разнообразием потенциальных противников для персонажей игроков. Ниже представлена лишь малая выборка, включающая «типичных» врагов и нескольких экзотических существ. Почти любой профиль человека из другого игрового мира может быть переделан под игру в жанре космоперы, с некоторыми изменениями в экипировке. Также небольшие настройки описания или добавление  к нужным проверкам позволят создать человекоподобного пришельца.

КОСМИЧЕСКИЙ ПИРАТ (ПРИСПЕШНИК)

Космические пираты — это основа большинства космопер. Они похожи на своих морских собратьев: развязные, некультурные негодяи, любители грабежа и хаоса.



Навыки (только в группе): Артиллерия, Бдительность, Ближний бой, Дальний бой (тяжёлое оружие), Запугивание, Координация.

Таланты: нет.

Способности: Численное превосходство (добавляет  к боевым проверкам, если в сцене присутствуют минимум два дружественных главаря, соперника или группы приспешников. Добавляет  к боевым проверкам, если в сцене нет дружественных главарей, соперников и групп приспешников).

Снаряжение: лазерное ружьё (Дальний бой [тяжёлое оружие]; урон 6; крит. 3; дистанция [длинная]; Проникающее 4), мономолекулярный тесак (Ближний бой; урон 4; крит. 3; дистанция [вплотную]; Проникающее 2), бронированный скафандр (+1 к поглощению).

Группа приспешников из двух пиратов может быть вооружена лазерным резаком с уменьшенной дистанцией на парящей платформе вместо лазерных ружей (Артиллерия; урон 9; крит. 3; дистанция [средняя]; Бронестойкое 2, Неточное 2).

ТАБЛИЦА II.6—3. ЭКИПИРОВКА В КОСМОПЕРЕ

ПРЕДМЕТ	НАГРУЗКА	ЦЕНА	РЕДКОСТЬ
Капля связи	0	25	1
Портативный датчик движения	1	120	4
Скафандр	2	100	2
Смартсистема	1	3 000	5

КСЕНОМОРФНЫЙ УЖАС (СОПЕРНИК)

На бесчисленных планетах галактики ваши персонажи, вероятно, встретят всевозможных инопланетных зверей. Этот образец может быть своего рода альфа-хищником в своём родном мире. Мы сделали физическое описание расплывчатым, так что вы можете использовать его как какого-нибудь плотоядного ящера, хищного осьминога или водного дьявола.



Навыки: Бдительность 3, Выживание 3, Грубая сила 2, Скрытность 3.

Таланты: нет.

Способности: Суперхищник (в начале своего первого хода в сцене все противники должны совершить сложную    проверку **Выдержки** свободным действием вне хода. В случае провала они обездвижены до начала своего следующего хода. Если при провале выпадает , то вместо этого они в замешательстве до начала своего следующего хода. Если вы используете правила страха [смотрите на стр. 243], это считается проверкой страха и могут быть добавлены другие эффекты).

Снаряжение: хлесткие отростки (Грубая сила; урон 8; крит. 4; дистанция [вплотную]; Нокдаун, может потратить  , чтобы заставить расплатиться всех других персонажей, находящихся вплотную со сбитой целью), злобная пасть (Грубая сила; урон 10; крит. 3; дистанция [вплотную]; Высококритичное 3, Проникающее 3).

НАНОРОЙ (СОПЕРНИК)

Нанороботы — популярная (и ужасная) опасность в игровых мирах в жанре космоперы. Они выглядят как гудящие облака или даже аморфные сгустки микромашин, стелящихся по земле и разбирающих всё на своём пути, превращая в новых нанороботов.



Навыки: Грубая сила 1, Координация 2.

Таланты: нет.

Способности: Рой (перед применением поглощения уменьшите вдвое урон, нанесённый рою, если оружие не имеет свойств Взрыв и Жжение [вне зависимости от того, задействовано ли свойство]), Уничтожающий рой (может потратить манёвр, чтобы выполнить **встречную проверку Координации против Координации**, нацеленную на одного противника, с которым находится вплотную, чтобы обездвижить этого противника до конца его следующего хода. В начале своего следующего хода этот противник получает 3 раны, а рой исцеляет 3 раны), фигура 2.

Снаряжение: крошечные клешни (Грубая сила; урон 1; крит. 3; дистанция [вплотную]; Проникающее 3, добавляет ■■■, если цель обездвижена).

Военачальник пришельцев (главарь)

Это разумный гуманоид какой-либо расы пришельцев. Во время как большинство его расы может быть миролюбивым или честным, этот персонаж решил покорить значительную часть галактики силой. Когда вы описываете этого индивида, помните, что это большой, крепкий и харизматичный лидер. Если вы не хотите давать ему собственную армию, можете использовать космических пиратов в качестве его воинов и, может быть, ксеноморфного ужаса в качестве гадкого и жуткого питомца!



Навыки: Бдительность 3, Ближний бой 3, Внимание 3, Дальний бой (лёгкое оружие) 3, Запугивание 3, Лидерство 2, Хладнокровие 2.

Таланты: Противник 1 (усильте сложность всех боевых проверок, нацеленных на этого персонажа, один раз), Скоординированная атака 3 (может потратить манёвр, чтобы использовать этот талант и позволить всем союзникам, находящимся в пределах средней дистанции, добавить АА ко всем боевым проверкам, которые они совершают до конца следующего хода военачальника пришельцев).

Способности: Тактическое управление (может потратить манёвр, чтобы дать указания одной дружественной группе приспешников, находящихся в пределах средней дистанции; эта группа может

немедленно совершить свободный манёвр или добавить ■ к своей следующей проверке).

Снаряжение: искусно сделанный виброткин (Ближний бой; урон 6; крит. 2; дистанция [вплотную]; Высококритичное 3, Проникающее 2), лазерный пистолет (Дальний бой [лёгкое оружие]; урон 5; крит. 3; дистанция [средняя]; Проникающее 2), тяжёлая герметичная броня (+2 к поглощению), расшитый платиной плащ, алое знамя славного завоевания, хныкающий слуга, несущий знамя славного завоевания.

Телепат (главарь)

В галактике некоторые расы пришельцев, с которыми столкнутся ваши персонажи, обладают странной и пугающей способностью. Откуда это конкретное существо обладает способностями телепатии, неизвестно, но, похоже, оно способно контролировать чужой разум и доминировать над ним.



Навыки: Бдительность 3, Внимание 3, Выдержка 3, Запугивание 3, Переговоры 2.

Таланты: Противник 2 (усильте сложность всех боевых проверок, нацеленных на этого персонажа, дважды).

Способности: Я знаю, о чём ты думаешь (когда телепат выбрал цель для проверки социального навыка, ослабьте сложность на число, равное количеству ■ в наборе костей [заменяв все ■ на ◆]). Когда телепат выбран целью проверки социального навыка, ослабьте характеристику проверки на число, равное количеству ◆ в наборе костей [заменяв все ◆ на ◆]).

Кровотечение разума (может действием совершить **встречную проверку Выдержки против Выдержки** против одной живой цели, находящейся в пределах средней дистанции. При успехе цель получает 2 раны и 2 усталости за каждый ✨, а телепат может потратить АААА или ☼, чтобы причинить критическую травму).

Доминирование (один раз за сцену может действием совершить **встречную проверку Выдержки против Выдержки** против одной живой цели, находящейся в пределах средней дистанции. При успехе во время следующего хода цели телепат решает, какие действия и манёвры она совершает. Однако ведущему следует избегать действий, которые приводят к неизбежной смерти персонажа, таких как прыжки с высоких скал или стрельба себе в голову, поскольку это не весело).

Снаряжение: летающее кресло, мантия.

РУКОВОДСТВО ВЕДУЩЕГО

Основные правила, не зависящие от выбранного вами игрового мира, были представлены в **Части I**. **Часть II** добавляет к основным правилам те, что зависят от игрового мира. В **Части III** показано, как сделать **GENESYS** действительно уникальной игрой.

Для этого в настоящем разделе представлено несколько способов. В первой главе обсуждаются способы адаптации игры за счёт добавления новых навыков, талантов, предметов и приключений. Во второй главе приводятся альтернативные правила, которые можно добавить практически в любой игровой мир, а можно и не использовать, если они вам не нужны. Третья глава объясняет, как создать приключение для игроков. И наконец, четвёртая часть описывает стили игры, которые можно применить к любому игровому миру, разительно изменив ощущение от игрового процесса.

ЧТО НАХОДИТСЯ В ЭТОЙ ЧАСТИ КНИГИ

Давайте посмотрим, что вы найдёте в этой части книги.

- **Глава 1. Адаптация правил.** В этом разделе рассказано, как адаптировать правила под свой игровой мир. Кроме того, мы обсудим, как создавать навыки, расы, таланты, предметы и противников.

- **Глава 2. Альтернативные правила.** В этой главе описаны альтернативные правила, которые можно добавить в игру. Мы не считаем эти правила базовыми, поэтому их нет в **Части I**, но для некоторых игровых миров они очень важны. Кроме правил по усилению главарей и откреплению навыков от характеристик, там есть правила по магии, взлому компьютеров, играм с транспортом и космическими кораблями, а также правила по модернизации оружия и брони.
- **Глава 3. Создание приключения.** Эта глава содержит советы о том, как создать своё приключение. Мы рассмотрим конфликты для ПИ, виды противников и структуру сцен.
- **Глава 4. Стили.** Стили накладываются на любой игровой мир и представляют собой дополнительный слой детализации игры. Таким стилем может быть авантюра, ужасы, детектив, интриги, романтика и драма, а также супергероика. Для всех стилей приводятся советы о том, как ввести их в игру. В некоторых разделах также приводятся особые правила, такие как правила страха и рассудка в разделе ужаса.

ГЛАВА 1. АДАПТАЦИЯ ПРАВИЛ

Теперь, когда вы знаете базовые и специфичные для мира правила, у вас может возникнуть желание подстроить игру под себя уникальными навыками, расами, архетипами, талантами, предметами и противниками.

Создавая правила, помните, что рекомендации, которые мы тут даём, — это всего лишь рекомендации. Роловая игра состоит из многочисленных элементов, и мы не можем рассмотреть все аспекты разработки игры на страницах этой книги. Мы можем лишь дать то, с чего можно начать. Мы надеемся, что вы возьмёте этот

багаж и пойдёте с ним дальше. Если вы потратите время на подстройку, изменение и создание собственных правил, вы больше узнаете о всём процессе.

Продолжая двигаться дальше, помните две вещи:

1. Не думайте, что первая реакция на то, что вы создали, будет «правильной». Всегда тестируйте правила в игре и только потом принимайте решение, будут они работать или нет.
2. Не бойтесь выбрасывать то, что не работает.

СОЗДАНИЕ НАВЫКОВ

Мы уже составили и описали множество навыков (если вы пропустили это, ознакомьтесь со стр. 52 в Части I). Однако несмотря на то, что этот список весьма большой, мы предполагаем, что вам захочется создать для своей игры новые навыки.

ПРИДУМАЙТЕ НАВЫК

Помните, что навыки относительно просты. Навык — это показатель того, насколько хорошо персонаж выполняет определённые задачи. Именно поэтому при создании навыка вы должны определить, какую задачу персонаж этим навыком будет выполнять. Допустим, вы хотите измерить, насколько хорошо персонажи в вашей игре плавают. В этом случае вы создаёте новый навык, Плавание.

ПРИВЯЗКА К ХАРАКТЕРИСТИКЕ

Создав навык, вы должны подумать, с какой характеристикой этот навык будет связан. Эта характеристика будет задавать набор костей, когда персонаж будет использовать новый навык. Выберите характеристику, теснее всего связанную с рассматриваемым навыком.

Возвращаясь к нашему примеру, рассмотрим навык Плавание. В игре есть шесть характеристик: Сила, Ловкость, Интеллект, Смекалка, Воля и Харизма. Хороший пловец полагается на физическую силу и подготовку, так что выбор сужается до двух вариантов: Силы и Ловкости. Ловкость отвечает за проворство, координацию, глазомер и реакцию. Сила отвечает за мышечный тонус, выносливость и физическую подготовку.

Плаванью больше подходит второй вариант, поэтому мы связываем его с Силой.

Иногда может казаться, что для нового навыка подходят сразу несколько характеристик. Зачастую это происходит потому, что у персонажа есть несколько способов выполнить задачу. Например, навык Управление дронами можно связать с Ловкостью, потому что удалённое пилотирование требует координации и рефлексов, а можно и с Интеллектом, потому что требует использования компьютера. Если обе характеристики одинаково хорошо подходят, посмотрите, сколько навыков связано с той и другой, и выберите ту характеристику, с которой связано меньше навыков.

СПИСКИ ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Создав навык, сделайте краткое описание того, когда персонажи могут его использовать. Игроки должны знать, что они получают, когда покупают этот навык для своего персонажа!

Один из лучших способов передать сферу применения навыка — это создание списков того, что им можно выполнить и что — нет. В примерах должно быть указано, когда персонаж может применять этот навык и когда это бесполезно (и что вместо этого лучше использовать). В целом в списках должно быть минимум по три элемента. Если трёх пунктов не набирается, то имеющиеся один или два должны быть ситуациями, происходящими на игровых встречах довольно часто! В противном случае люди не почувствуют, что этот навык достоин траты опыта.

Что следует учитывать при создании навыка

Считайте приведённую ниже информацию руководством, помогающим сделать ваш навык полезным в игре.

Можно ли это сделать другим навыком?

Создавая навык, подумайте об уже существующих в игре навыках. Спросите себя, не позволяет ли другой навык делать то же самое.

Возвращаясь к примеру с Плаванием, можно увидеть, что уже существует навык Атлетика. Обычно за плавание отвечает именно она. Если вы добавите в игру навык Плавание, то вы создадите ситуацию, когда игроки могут купить для своих персонажей очень узкий навык и при этом могут купить другой навык, позволяющий большой набор действий, включая и те, что содержатся в узком навыке. Ну и кто в такой ситуации приобретёт Плавание?

Вот как можно решить эту ситуацию:

- **Не вводите новый навык.** Это самое простое и очевидное решение. В целом, если нет хорошего повода создавать новый навык, не стоит этого делать.
- **Уберите старый навык.** Это происходит в игровых мирах, в которых есть два отдельных навыка Дальнего или Ближнего боя для двух разных видов оружия. Мы убираем старый навык, а вместо него вводим как минимум два новых навыка. Главное при этом помнить, что новые навыки должны покрывать всё, что делал старый навык. И не забудьте, что это увеличивает число навыков, а раздувания навыков стоит избегать.
- **Уберите в старом навыке конкретное использование.** В целом это очень похоже на предыдущее решение. Перепишите старый навык так, чтобы он больше не включал в себя то, что вы хотите совершать новым навыком (побочные эффекты предыдущего решения всё ещё актуальны).

Насколько он полезен в моей игре?

При создании нового навыка подумайте о том, как персонажи вашей группы будут использовать его в игре. Предположите, когда и где он им понадобится. Поговорите с игроками и спросите их, в каких приключениях они хотели бы принять участие. Узнав, что они хотят делать в игре, вы получите подсказку, в какие навыки они будут вкладываться. Ну и наконец, подумайте про сам игровой мир. Подходит ли ему этот навык? В мире научной фантастики навык Резьбы по дереву нужен не больше, чем навык Компьютеров в фэнтези.

Слишком широкий

При создании навыка нужно убедиться, что он не получится таким широким, что позволит

Раздувание навыков

При создании навыков важно избегать так называемого «раздувания навыков». Эта проблема может возникнуть, когда в игре появляется слишком большой список навыков, и каждый позволяет персонажу решать узконаправленные задачи. Если список будет слишком большим, а задачи слишком специфичными, игрок может приобрести ранг в навыке, а персонаж несколько игровых встреч не будет использовать этот навык. Это расстроит игрока, так как вложенный опыт ничего ему не принесёт.

Из-за раздувания игрокам также придётся отслеживать большое количество навыков. Им будет сложно понять, какой навык больше подходит для той или иной проверки. Ведущему тоже будет сложно, ведь ему придётся придумывать больше возможностей для использования всех этих навыков в приключениях.

Так выглядит раздувание навыков. Однако, благодаря информации из этого раздела, вы сможете этого избежать.

персонажам выполнять слишком большой спектр задач. Не стоит создавать навык, который по механике «лучше» остальных, чтобы игроки не вкладывали единодушно опыт в этот единственный навык.

Слишком узкий

В отличие от слишком широкого навыка, узкий навык не ломает игру. Однако игрокам будет не очень интересно его использовать. Навык считается слишком узким, если возможность использовать его выпадает реже одного раза за две игровые встречи. В таком случае игроки перестанут вкладывать опыт в этот навык.

Иногда бывает сложно определить, когда навык слишком широкий, а когда слишком узкий. В таком случае придётся выдать навык игрокам, чтобы они сами его опробовали.

Подсчёт связей навыков с характеристиками

При создании навыков отслеживайте, сколько навыков связано с каждой характеристикой и насколько полезны эти навыки. Раз уж ни ПИ, ни ПВ не совершают проверок непосредственно характеристик, связанные с ними навыки показывают, насколько те или иные характеристики полезны. Убедитесь, что нет характеристик, с которыми связано слишком много навыков. Однако, если какой-нибудь навык очень полезен и часто используется, у его характеристики может быть чуть меньше других навыков.

СОЗДАНИЕ РАСЫ ИЛИ АРХЕТИПА

Игрокам доступно небольшое количество рас или архетипов, в зависимости от используемого игрового мира. В этой книге упомянуто довольно мало вариантов, и то в качестве примера. Если вы будете создавать игровой мир, вам наверняка захочется создать свои расы и архетипы.

Прежде чем мы начнём, определимся с терминами. Словом «раса» мы описываем всех разумных существ, кроме людей. В фэнтезийном мире эльфы, дварфы, орки и гномы — разные расы. В жанре научной фантастики разными расами будут разумные пришельцы.

Архетипами мы называем разные виды людей. Это хорошо прослеживается в кинофильмах и книгах: ведь существуют архетипы типичного качка или ботаника. Фактически это разновидности личностей. Архетипы созданы для того, чтобы у игроков был выбор, если все в игровом мире играют людьми.

СОЗДАНИЕ РАСЫ ИЛИ АРХЕТИПА

Первое, что вам стоит знать, — это то, что между расами и архетипами разница весьма невелика. Конечно, в тематическом плане разница есть, но для нас она не играет никакого значения. В дальнейшем мы будем говорить «расы», но подразумевать и архетипы тоже.

ОСНОВА ОПИСАНИЯ РАСЫ

Все описания рас состоят из следующих частей:

1. **Стартовые характеристики.** Это отражение физических и ментальных качеств той или иной расы. В большинстве игровых миров с расовой вариативностью разница между характеристиками намеренно преувеличивается (кто-то сильнее, кто-то быстрее, кто-то умнее и так далее). Разные стартовые характеристики также помогают определиться с выбором при создании персонажа.
2. **Порог ран.** В сущности, это количество урона, которое может выдержать представитель расы до того, как станет выведенным из строя. К порогу ран всегда добавляется рейтинг Силы (после траты стартового опыта).
3. **Порог усталости.** Количество стресса, которое может вынести представитель расы, прежде чем потеряет сознание или сдастся. К порогу усталости всегда добавляется рейтинг Воли (после траты стартового опыта).
4. **Стартовый опыт.** Количество опыта, которое у вас есть при создании персонажа. Мы привязали опыт к выбору расы, потому что это основной механизм баланса разных рас. К этому мы вернёмся позже.

5. **Особые способности.** Это практически всегда что-то, что даёт персонажу ранг в определённом навыке. Смысл этого в том, что некоторые расы в чём-то лучше других. В этом же разделе могут быть и дополнительные правила, но обычно они описаны в следующем разделе.

6. **Прочие уникальные правила.** У многих (но не у всех) рас есть особые правила, которые во время игры никак иначе не получить. Это могут быть такие правила, как Амфибия (может без штрафов дышать под водой) и не получает штрафы за передвижение в воде), или что-то вроде правила Неорганический у биороида (смотрите на стр. 174). Обычно это что-то, что присуще природе этих рас.

При создании расы начните с четырьмя характеристиками (на ваш выбор) с рейтингом 2, одной с рейтингом 1 и одной с рейтингом 3. Пороги ран и усталости будут равны 10 + Сила и 10 + Воля соответственно. Стартовый опыт равен 100. И, наконец, особой способностью будет один ранг в одном навыке.

ИЗМЕНЕНИЕ ОПИСАНИЯ БАЗОВОЙ РАСЫ

При изменении описания помните, сколько будет стоить каждая модификация (вспомните **Этап 4. Распределите очки опыта** при создании персонажа). После этого скорректируйте соответствующим образом стартовый опыт.

Предположим, вы взяли за основу архетип обывателя со страницы 36. Все характеристики этого архетипа равны 2. Раз одна характеристика из рекомендаций с рейтингом 3 уменьшена до 2, эта раса потеряла 30 опыта (стоимость поднятия рейтинга характеристики с 2 до 3). С другой стороны, одна характеристика из рекомендации с рейтингом 1 увеличена до рейтинга 2, но это эквивалент всего лишь 20 опыта (стоимость поднятия рейтинга с 1 до 2). Раса потеряла 30 опыта и получила 20, так что в сумме потеряла всего 10 опыта. Чтобы это компенсировать, вы увеличиваете стартовый опыт расы со 100 до 110.

Точно так же увеличение и уменьшение порога ран на 2 или порога усталости на 1 стоит примерно 5 опыта. Однако, если вы увеличите порог ран на 4 или больше или порог ран на 2 или больше, это будет стоить около 15 опыта. Мы пишем «примерно», потому что эти изменения не подчиняются точным исчислениям. Иногда можно делать небольшие корректировки (например, изменив порог ран всего на 1), не меняя стартовый опыт.

Особые способности (если это ранги в навыках) легко оценить. Один ранг навыка стоит 5 опыта, если этот навык не связан с высокими стартовыми характеристиками расы. Если навык связан с характеристикой, рейтинг которой 3 или выше, то он стоит 10 опыта.

Прочие уникальные правила сложно оценить в опыте. В целом по силе они должны быть примерно равны талантам 1-го уровня (смотрите на стр. 196). Если они кажутся более мощными, уменьшите стартовый опыт на 5 или 10 для компенсации.

ПРОЧИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

Вот о чём ещё стоит помнить при создании своих рас. Это не правила, а именно рекомендации, помогающие создать расы, привлекательные для игроков, и при этом не ломающие игру.

НА ЧТО ОРИЕНТИРОВАНА ВАША РАСА?

Задайте себе этот вопрос, когда будете создавать свою расу. Как вы считаете, они хорошо сражаются в ближнем бою или в дальнем? Насколько они успешны в социальных сценах? А в исследовании? Некоторые навыки, характеристики и способности подходят для разных задач. Однако это не значит, что вы должны жёстко оптимизировать свои расы. Мы советуем опираться на основные задачи расы, но включить и пару невписывающихся элементов. Это делает расы гораздо интереснее, чем если они будут жёстко оптимизированы.

ПОРОГИ РАН И УСТАЛОСТИ

При определении порогов ран и усталости не забывайте, что вы добавляете к ним рейтинги Силы и Воли! Если у вашей расы стартовая Сила 3, её порог ран будет как минимум на 3 больше указанного значения.

При создании расы удерживайте пороги ран и усталости (с учётом Силы и Воли) в диапазоне от 10 до 15 для большинства рас. Если порог у расы будет чуть выше или ниже, можете соответственно уменьшить или увеличить стартовый опыт.

Кроме того, советуем один порог делать высоким, а другой низким, или пусть оба будут в среднем диапазоне, от 12 до 13. Если оба порога будут высокими, раса получится очень сильной, а если оба порога будут низкими, раса будет слишком слабой.

КАК СОЗДАТЬ ХОРОШУЮ СПОСОБНОСТЬ?

Лучшие уникальные способности определяют физиологические особенности расы, которые нельзя выразить через навыки и таланты. Сюда входит способность летать, дышать под водой или не дышать тем, чем дышат остальные. Большая часть из них (но не все) — это преимущества. Они уменьшают стартовый опыт, а недостатки — увеличивают.

Вот несколько примеров уникальных способностей, которые помогут вам создать свои варианты, а также указания того, как они меняют стартовый опыт.

- **Адаптация к окружающей среде.** Эта раса привыкла жить в определённом климате. При совершении проверок навыков её представители могут убрать ■, вызванную условиями окружающей среды, совпадающими с условиями в их родном климате (–5 опыта).
- **Амфибия.** Эта раса может без штрафов дышать под водой и не получает штрафы за передвижение в воде (–10 опыта).
- **Дыхание экзотической атмосферой.** Эта раса дышит не кислородом, а каким-то другим газом. Это означает, что представители этой расы должны всегда носить некие респираторы, когда находятся не на родной планете. Персонажи этой расы начинают игру с таким респиратором и считают кислород агрессивной средой с рейтингом 8 (смотрите описание на стр. 111) (+10 опыта).
- **Искусственный организм.** Это раса искусственных созданий. Им не нужно есть, спать и дышать, на них не действуют токсины и яды. Если вы используете правила киберимплантов из игрового мира в жанре научной фантастики (смотрите на стр. 177), первые шесть киберимплантов не уменьшают порог усталости (импланты могут быть на самом деле улучшениями механических компонентов) (–10 опыта).
- **Когти.** У этой расы есть когти. При совершении боевой проверки без оружия её представители добавляют +1 к базовому урону и получают критическое значение 3 (–5 опыта).
- **Ночное зрение.** Эта раса прекрасно видит в темноте. При совершении проверок навыков её представители убирают до ■■■, вызванных темнотой (–5 опыта).
- **Регенерация.** Каждый раз, когда представители этой расы лечат раны за счёт отдыха, они вылечивают 1 дополнительную рану. Они не вылечивают 1 дополнительную рану, когда получают первую помощь или медицинское лечение. Эта раса также может отрачивать утерянные конечности. Конечность можно вновь использовать примерно через месяц после утраты (–15 опыта).
- **Устрашающий.** Эту расу боятся во всех обществах кроме их собственного. Представители этой расы добавляют ■ к совершаемым ими проверкам Лидерства, Обаяния, Обмана и Переговоров, но зато добавляют ■ к совершаемым ими проверкам Запугивания. Всё это не происходит при взаимодействии с другими представителями их расы (+5 опыта).

СОЗДАНИЕ ТАЛАНТА

Несомненно, к этому моменту вы уже просмотрели все таланты в этой книге. Однако представленные таланты — это лишь верхушка огромного айсберга из всевозможных вариантов. Существует обилие способов создать новые таланты, и то, что вы читаете этот раздел, указывает на то, что вы как минимум заинтересованы в создании талантов для своей кампании. В этом разделе приводятся указания и советы, которые значительно облегчат вашу задачу.

ЧТО ТАКОЕ ТАЛАНТ?

Талант, в сущности, — это возможность персонажа нарушить правила. Большую часть времени персонаж действует согласно правилам, описанным в **Части I (главы 1, 6 и 7)** этой книги. Он совершает проверки навыков, подчиняется ограничениям на действия/манёвры во время сражения и следует правилам, руководящим социальными сценами. Талант позволяет персонажу нарушить (хотя более подходящим словом будет «изменить») одно из этих правил, зачастую когда персонаж выполняет особые условия.

Так, например, обычно, если в набор костей добавляется ■, вы бросаете эту кость вместе с остальными. Однако если у вашего персонажа есть талант **Квалификация** (стр. 73), то вы при совершении проверок некоторых навыков убираете из набора костей до ■ ■. Вы изменили то, как правила действуют на вашего персонажа.

Давайте рассмотрим другой пример. Обычно единственный способ отключить или уничтожить предмет — это использование оружия со свойством **Повреждение** или физическое взаимодействие вашего персонажа с этим предметом. Однако если у вашего персонажа есть талант **Как вовремя!** (стр. 80), вы можете совершить проверку, чтобы предмет случайно сломался, даже без физического взаимодействия с ним вашего персонажа!

Теперь, когда вы понимаете, что именно создаёте, давайте начнём.

СОЗДАЙТЕ ТАЛАНТ

Для начала у вас должно быть представление, что ваш талант умеет делать. Это защитный талант, оберегающий вашего персонажа от определённых угроз? Это атакующий талант, позволяющий вашему персонажу совершать агрессивные действия против врагов? Это утилитарный талант, облегчающий выполнение персонажем задач, или мешающий талант, осложняющий жизнь противникам?

Определившись с общей идеей, задайте себе следующие вопросы.

ВЫ ХОТИТЕ МЕХАНИЧЕСКИЙ ЭФФЕКТ ИЛИ ПОВЕСТВОВАТЕЛЬНЫЙ?

В наших примерах из раздела **Что такое талант** у таланта **Квалификация** был механический эффект: он позволял убирать кости из набора костей. У таланта же **Как вовремя!** был повествовательный эффект, потому что он менял сюжет, не задействуя игровую механику.

Если вы хотите, чтобы талант влиял на сюжет, то основная часть таланта должна описывать эффект, оказываемый им на повествование. При повествовательном эффекте советуем приводить один-два примера, а также включать в текст напоминание, что последнее слово в изменениях сюжета остаётся за ведущим. Вы же не хотите, чтобы талант создал противостояние между игроком и ведущим!

Если вы хотите, чтобы у таланта был механический эффект, то вот вопросы, помогающие определить этот эффект более точно.

НА КАКИХ ПЕРСОНАЖЕХ ОКАЗЫВАЕТ ДЕЙСТВИЕ ЭТОТ ТАЛАНТ?

Обычно талант, имеющийся у персонажа, каким-то образом оказывает на него положительный эффект (в противном случае зачем вообще брать этот талант?). Таланты, действующие на других, положительные, если нацелены на союзников, и вредоносны, если направлены против врагов.

ВО ВРЕМЯ КАКИХ СЦЕН ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ЭТОТ ТАЛАНТ?

Некоторые таланты созданы для использования в сражениях. Другие таланты используются во время социальных сцен, исследования или другой деятельности. Кроме того, есть таланты, использующиеся в нескольких видах сцен.

ЭТО АКТИВНЫЙ ИЛИ ПАССИВНЫЙ ТАЛАНТ?

Пассивные таланты создают статический, не меняющийся эффект, действующий всегда, хочет этого персонаж или нет. Два самых известных пассивных таланта — **Упорство** (стр. 75) и **Закалённый** (стр. 73) — навсегда увеличивают пороги усталости и ран.

Активные же таланты требуют, чтобы вы приняли сознательное решение об их использовании. Такой талант, как **Выхватывание** (стр. 73), например, позволяет персонажу быстро достать оружие, но при желании его можно вынуть и с обычной скоростью.

ЕСЛИ ТАЛАНТ АКТИВНЫЙ, ТО СКОЛЬКО ВРЕМЕНИ ЗАНИМАЕТ ЕГО ИСПОЛЬЗОВАНИЕ?

В активном таланте обычно указано, сколько времени тратит его активация, чтобы его можно было использовать в структурированных сценах. Талант может использоваться действием (требует, чтобы персонаж потратил

в свой ход одно действие для его использования). Талант может совершаться манёвром (требует, чтобы персонаж потратил для его использования один из двух своих потенциальных манёвров). Он может совершаться даже свободным действием, что означает, что персонаж может использовать его в любой момент своего хода, если он выполняет прочие указания из описания таланта.

Некоторые таланты используются в ход других персонажей (смотрите талант Уклонение на стр. 79). Такие таланты применяются свободным действием вне хода. Они не могут совершаться действием или манёвром, потому что обычно персонаж не может совершать действия и манёвры в ход других персонажей!

Если талант активный, какова стоимость его использования?

Стоимость — это некий ресурс, который вы тратите для того, чтобы персонаж использовал талант.

- **Время.** Ограниченное число действий и манёвров, имеющихся у вашего персонажа в каждом раунде, тоже делают их ресурсом, который можно тратить. Помните, что талант, требующий действия, «стоит» больше, чем талант, требующий манёвра или свободного действия.
- **Очки сюжета.** Трата очка сюжета — это высокая цена за использование таланта. Это вызвано не только тем, что очки сюжета — это ограниченный ресурс, принадлежащий сразу всем игрокам, но ещё и тем, что, потратив очко сюжета на активацию таланта при проверке навыка, вы уже не сможете усилить им сложность проверки или характеристику. Поэтому талант, требующий траты очка сюжета, должен быть лучше простого усиления проверки. Резервируйте очки сюжета для талантов, позволяющих персонажам увеличивать урон от атак, значительно менять текущие события и перебрасывать проверки навыков.
- **Усталость.** Многие таланты при использовании причиняют вашему персонажу усталость. Усталость отлично подходит для оплаты применения таланта, так как её объём можно регулировать. Талант может стоить всего 1 усталость, а может 3 или 4. В целом не поднимайте стоимость использования таланта в усталости выше 4, если только талант не очень хорош. Если у таланта есть стоимость не только в усталости, но и в чём-то другом (например, он совершается действием или манёвром), пусть он требует всего 1 усталость.

Как часто талант можно использовать за игровую встречу?

Некоторые таланты или очень сильны, или замедляют игру, и вы не захотите, чтобы игроки постоянно их использовали. Вот почему у большинства талантов есть ограничения, словно бы отвечающие на вопрос: «Как часто вы хотели бы, чтобы этот талант использовали?».

- **Один раз в раунд в свой ход.** Это именно то, что вы только что прочитали: персонаж может использовать этот талант один раз в каждом игровом раунде (или его эквиваленте, если идёт социальная сцена) и только в свой ход. Считайте это стандартным ограничением для активных талантов. Если то, как действует ваш талант, не ограничивает его использование одним разом за раунд, то стоит включить это ограничение. В противном случае может возникнуть ситуация, когда игроки будут использовать талант несколько раз в ход, накапливая его эффект (возможно, ломая при этом игру).
- **Один раз в раунд.** Это облегчённый вариант предыдущего ограничения. Персонаж всё ещё может использовать этот талант раз в раунд, но теперь это можно делать в чужой ход, а не только в свой. Если вы используете это ограничение, убедитесь в двух вещах. Во-первых, талант может совершаться только свободным действием вне хода (так как персонажи не могут совершать действия и манёвры в ход других персонажей). Во-вторых, убедитесь, что вас устраивает, что использование этого таланта будет прерывать ходы других персонажей!
- **Один раз за сцену.** Выберите этот вариант для талантов, которые чуть сильнее и могут оказать существенное влияние на сцену. Вы можете уточнить это ограничение, добавив фразу «в свой ход», а можете оставить как есть, чтобы его можно было использовать в любой момент сцены (в этом случае вам следует учесть те же моменты, что и в предыдущем пункте).
- **Один раз за игровую встречу.** Оставьте этот вариант для очень мощных талантов или талантов, занимающих много игрового времени. Например, наши таланты с фразой «вы можете перебросить проверку» практически всегда используются раз за встречу. Мы так сделали, потому что способность перебрасывать проверку может быть очень полезной, а ещё это очень затратно по времени (нужно совершить проверку, оценить результат, решить, устраивает ли он вас, перебросить проверку и снова оценить результат). Так же как для талантов «один раз за сцену», вам нужно решить, можно ли использовать этот талант в чужой ход.

Какой уровень у вашего таланта?

Уровни служат для оценки талантов. Чем выше уровень, тем больше опыта нужно потратить на его покупку. Таким образом, у более полезных талантов уровень должен быть выше, и наоборот. Для того чтобы вам было проще определить уровень таланта, мы опишем все пять уровней с примерами в каждом из них.

Определяя, какой уровень назначить своему таланту, помните, что вы можете дать сильному таланту низкий уровень, если увеличите количество ресурсов,

необходимое для его применения, или добавьте дополнительное ограничение. Точно так же можно дать слабому таланту высокий уровень, если позволите игрокам использовать его проще или чаще.

Уровень 1

Таланты 1-го уровня достаточно простые и с небольшим эффектом. Таланты с рангами, увеличивающие порог ран и усталости, — это таланты 1-го уровня, равно как и таланты, усиливающие способность персонажа лечить раны или уменьшающие воздействие критических травм. Ни один из них нельзя назвать выдающимся, если приобрести его лишь один раз, но если взять такой талант пять раз, он станет очень полезным, если вы, конечно, захотите тратить столько опыта.

Большая часть талантов, позволяющая убирать ■, тоже имеет 1-й уровень. Несмотря на то, что эти таланты полезны, они в первую очередь полагаются на то, что в наборе костей будет ■, поэтому они очень зависят от ситуации. Другие таланты, полезные только в определённых ситуациях, тоже имеют 1-й уровень. Талант, позволяющий добавлять ■ при атаке цели, которая ещё не совершала действий, хорош, но он полагается на то, что ваш персонаж будет ходить раньше, и действует только в ваш первый ход. Эти ограничения делают его талантом 1-го уровня.

И напоследок, 1-й уровень имеют простые таланты, экономящие действия. Эти таланты позволяют встать или вынуть оружие, не тратя манёвр: полезно, но тоже зависит от ситуации.

Уровень 2

На 2-м уровне таланты становятся более интересными. Мы советуем давать 2-й уровень талантам, меняющим то, как персонаж ведёт себя в сцене. 2-й уровень получают оборонительные таланты с рангами, такие как те, что позволяют совершить манёвр или действие, защищающее от атак в дальнем бою или в ближнем. Кроме того, сюда входят таланты, дающие персонажам дополнительные варианты в сражении, например позволяющие использовать два оружия без штрафов. 2-й уровень также имеют таланты, которые дают небольшие, но полезные бонусы союзникам (например, добавляют А или ■ к определённым проверкам).

В целом 2-й уровень подходит талантам с рангами, достаточно полезными для широкого круга персонажей, но такими, чтобы персонажи не брали их «автоматически». Такое возвышение над 1-м уровнем означает, что некоторые персонажи посчитают полезными другие таланты.

Уровень 3

3-й уровень — это хорошее место для талантов, которые действительно могут изменить ход игры. Персонажу нужно вложить много опыта для покупки такого таланта, так что результат должен того стоить.

Такие таланты могут быть более универсальными оборонительными или атакующими, например дающими способность усиливать сложность любых боевых проверок, нацеленных на вашего персонажа, или способность увеличивать урон от боевых проверок. Они также могут давать большие бонусы союзникам, например дополнительные манёвры, или быть улучшенными версиями талантов предыдущих уровней.

Назначайте этот уровень талантам, позволяющим игрокам перебрасывать проверку, а также талантам, позволяющим игрокам значительно менять идущую сцену. Также есть таланты этого уровня, позволяющие персонажу заводить некоего «питомца». От такого таланта персонаж получает не только игромеханический бонус, но удовольствие, что появилась возможность его заполнить.

Уровень 4

4-й уровень — это пристанище очень хороших талантов. В чём-то эти таланты можно назвать «ломающими игру», так как они умышленно меняют то, как игра протекает для некоторых персонажей. Например, талант, позволяющий выбирать критическую травму, причиняемую вашим персонажем, а не определять её случайным образом, — это серьёзное изменение хода игры.

Таланты, сильно меняющие экономику действий, тоже должны быть талантами 4-го уровня. Если талант позволяет персонажу делать что-то, что обычно требует действия, в качестве манёвра, это означает, что персонаж потенциально может сделать это за раунд три раза вместо одного. Точно так же бонус, позволяющий союзникам совершать дополнительные действия, тоже должен иметь этот уровень (любой талант, позволяющий персонажу бросать несколько наборов костей за один раунд, должен быть талантом 4-го уровня, так как это замедляет игровой процесс). 4-й уровень также должен быть у некоторых талантов, в которых вы бы не хотели видеть больших рангов у персонажей.

Уровень 5

5-й уровень предназначен для действительно лучших талантов. Фактически таланты 5-го уровня могут быть несильно лучше талантов 4-го уровня, но это могут быть таланты, приобретать которые должны редко (а то и всего лишь раз за всё развитие персонажа). Один из примеров — талант, увеличивающий характеристику персонажа. Ещё один пример — талант с минимальной стоимостью, позволяющий персонажу понижать сложность некоторых проверок навыков. Оба таланта значительно увеличивают шансы персонажа на успех.

Помните, что вашей игре не требуется множество талантов 5-го уровня. Благодаря тому, что все таланты с рангами увеличивают свой уровень при каждом приобретении, в конечном счёте все они станут талантами 5-го уровня.

Нагрузка

Нагрузка обсуждается на странице 84, но помните, что это абстрактное число, означающее, насколько велика и тяжела вещь. Определяя показатель нагрузки предмета, посмотрите на примеры из того раздела и используйте их в качестве ориентира.

Броня

Броню создавать немного сложнее, чем экипировку. Основные характеристики брони рассмотрены на странице 92. При создании брони нужно определиться с поглощением и защитой.

Поглощение

Возможно, единственной важной характеристикой брони будет значение поглощения, так как оно снижает получаемый урон. Определяя значение поглощения, выбирайте между числами от 0 до 3, где 3 будет у очень редких экземпляров с потенциальными недостатками (хотя бы в виде высокой цены или нагрузки) для компенсации.

При выборе значения поглощения стоит помнить, что боевая система **GENESYS** была создана с прицелом на то, что персонаж, по которому попали, практически всегда получает какой-либо урон. **GENESYS** — это быстрая и захватывающая игра; каждое попадание должно угрожать жизни персонажа.

Защита

Вероятность наличия защиты у брони меньше вероятности наличия поглощения. Это тоже исходит из цели уменьшения наборов костей. Поскольку защита добавляет ■ непосредственно в его костей, она может сделать его громоздким, если значение защиты будет слишком большим. Защита ценится выше, чем поглощение, хоть это и может показаться нелогичным. Да, поглощение более надёжно, чем бросок ■, но поглощение лишь уменьшает урон от успешного попадания. Защита же может добавить к результатам в набор ✕ и отменить само попадание (а ⚡ может отменить критическую травму или срабатывание других эффектов). Кроме того, поглощение можно игнорировать благодаря таким свойствам предметов, как Бронебойное и Проникающее (смотрите на страницах 86 и 88).

Нагрузка

Вы можете определить показатель нагрузки брони, следуя рекомендациям из **Главы 5. Снаряжение**. Однако помните, что показатель нагрузки брони уменьшается на 3, когда она надета (правило со стр. 92). Тяжёлую куртку носить на себе проще, чем нести в руках. Мы советуем дать броне показатель нагрузки в диапазоне от 2 до 5, где 5 соответствует броне с высоким значением поглощения.

Особые правила и свойства предметов

В целом у брони меньше специальных правил, чем у экипировки. Благодаря тому, что броня уже выполняет игромеханическую функцию, особые правила для того, чтобы она была интересной в игре, не требуются. Если вы всё же хотите создать особое правило, подумайте о штрафах к Скрытности, наподобие тех, что есть у фэнтезийной брони со страницы 145, или о бонусах к проверкам Запугивания, если броня намеренно сделана устрашающей. Эти правила определяют возможности персонажа и его действия, пока он носит эту броню. При создании особых правил используйте те же рекомендации, что и для экипировки со страницы 197.

Также обратите внимание, что есть несколько свойств предметов (смотрите на стр. 86), подходящих для брони (несмотря на то, что большая их часть создана для оружия). Свойство Укреплённое — самый очевидный пример. Это сделает броню очень хорошей, но приберегите этот вариант для малочисленных и редких экземпляров брони.

Стоимость и редкость

Вычисление стоимости брони обычно делается наугад, после здоровой оценки. Однако мы создали **Таблицу III.1–1. Вычисление стоимости брони**, в которой приводятся значения, благодаря которым вы сможете подсчитать стоимость нового предмета (стоимость начинается с 0). Используйте эти значения лишь как рекомендацию, не бойтесь менять их. Редкость должна показывать то, насколько распространён этот предмет в вашем игровом мире.

ТАБЛИЦА III.1–1. ВЫЧИСЛЕНИЕ СТОИМОСТИ БРОНИ

ПРОИЗВОДНАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА	ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ СТОИМОСТЬ
+1 к защите	50
+2 к защите	500
+3 к защите	2 000
+4 к защите	5 000
+1 к поглощению	50
+2 к поглощению	500
+3 к поглощению	1 000
+4 к поглощению	2 500
–1 к показателю нагрузки	75
–2 к показателю нагрузки	250
–3 к показателю нагрузки	500
Свойство Укреплённое	3 000
Прочие положительные свойства	50
Прочие отрицательные свойства	–50
Низкое поглощение и низкая защита: увеличьте стоимость на 100–250.	
Одно значение низкое, другое высокое: увеличьте стоимость на 250–500.	
Оба значения высокие: увеличьте стоимость на 1 000–2 000.	

ОРУЖИЕ

Оружие — самая сложная вещь для создания, потому что у него больше всего параметров.

Для начала решите, оружие ближнего боя вы будете создавать (нож или дубинка) или дальнего (лук или ружьё). Этот выбор повлияет на часть его параметров.

ОБЩИЕ ПАРАМЕТРЫ

У оружия для ближнего и дальнего боя много общих параметров. Обсудим для начала именно такие, общие параметры. Потом рассмотрим параметры оружия для ближнего боя и только потом — уникальные параметры оружия для дальнего боя.

КРИТИЧЕСКОЕ ЗНАЧЕНИЕ

Определяя критическое значение для своего оружия, оцените, насколько оно смертоносно. Критическое значение находится в диапазоне от 1 до 6. Крайние значения, 1 и 6, встречаются очень редко, так как при проверке очень легко получить А, но практически никогда А А А А А А. «Среднее» критическое значение — это 3. Именно такое значение должно быть по умолчанию, так как оно сделает критические травмы редким событием, которое тем не менее будет происходить пару раз за сцену. Критическое значение 2 следует выдавать более смертоносному оружию. Точно так же критическое значение 4 будет у оружия, которым сложно причинить долговременную или смертельную травму. Критическое значение 5 или 6 означает, что без траты ☼ этим оружием критическую травму практически не причинить.

НАГРУЗКА

При определении показателя нагрузки оружия учитывайте навык, с которым оно используется. У оружия для Грубой силы должен быть показатель нагрузки 1. У оружия для навыков Ближний бой (лёгкое оружие) и Дальний бой (лёгкое оружие) он равен 1, максимум 2. У оружия для навыков Ближний бой (тяжёлое оружие) и Дальний бой (тяжёлое оружие) показатель нагрузки может быть от 3 до 4. У оружия для навыка Артиллерия может быть огромный показатель нагрузки, в районе 8–9. Один человек его не утащит, но ведь и в настоящей жизни не все бегают по полю боя с пулемётами наперевес! Такому оружию зачастую нужны сошки или подвес для компенсации тяжёлого веса и громоздкости. Эти компоненты есть в разделе необязательных правил по модификациям (стр. 206).

СТОИМОСТЬ И РЕДКОСТЬ

Так же как и в случае с бронёй, Таблица III.1–2. Вычисление стоимости оружия даёт лишь примерный расчёт стоимости. Она поможет определить начальное значение, которое вы при необходимости можете скорректировать. Начальная стоимость равна 0. Редкость, естественно, определяете вы сами.

БАЗОВЫЙ УРОН

Помните, что, когда вы назначаете оружию наносимый им урон, это всего лишь базовый урон. Когда персонаж использует это оружие, он добавляет дополнительный урон, зависящий от количества выпавших при проверке ☼. Считайте, что в среднем урон будет больше на 1 или 2.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА И СВОЙСТВА ПРЕДМЕТОВ

Большинство свойств предметов со страницы 86 предназначено для оружия, так что у вас на выбор есть множество разных свойств! Выбирая свойства для своего оружия, помните о взаимодействии разных свойств. Например, не давайте оружию одновременно свойства Бронебойное и Проникающее, потому что они делают одно и то же.

Стоит ограничить число свойств у предмета до трёх, максимум четырёх. И не бойтесь давать всего одно свойство (а то и не выдавать свойств вообще). Свойства должны делать оружие интереснее или должны давать ему дополнительную область применения и отражать уникальные особенности применения этого оружия

ТАБЛИЦА III.1–2. ВЫЧИСЛЕНИЕ СТОИМОСТИ ОРУЖИЯ

ПАРАМЕТР	ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ СТОИМОСТЬ
Урон 4–5	100
Урон 6–7	250
Урон 8–9	500
Урон 10–12	1 000
Урон 13+	3 000
Критическое значение 5–6	0
Критическое значение 4	50
Критическое значение 3	150
Критическое значение 2	300
Критическое значение 1	600
Короткая дистанция	0
Средняя дистанция	100
Длинная дистанция	300
Экстремальная дистанция	600
Свойства Громоздкое и Сноровка	–100 за каждый ранг после 1-го
Свойства Жжение, Залповое и Сковывание	200 за каждый ранг
Оборонительное и Отражающее	Используйте стоимость защиты из Таблицы III.1–1
Свойства Дезориентация, Оглушение и Точное	50 за каждый ранг
Свойство Ошеломление	1 000 за каждый ранг
Прочие положительные свойства	100 за каждый ранг (или 250)
Прочие отрицательные свойства	–75 за каждый ранг (или –100)
Оружие ближнего боя или оружие для Грубой силы	Уменьшите стоимость до 50%

(например, сетемёту определённо требуется свойство Сксовывание). Однако, если оружию дать слишком много свойств, во время игры будет сложно интерпретировать, что именно это оружие делает.

У большинства свойств есть рейтинг. Эти рейтинги выражены числами, и они показывают степень проявления этих свойств. Иногда бывает сложно определить, какой рейтинг дать свойству, поэтому ниже приведено несколько советов.

Дезориентация, Жжение, Ошеломление и Сксовывание. У этих свойств рейтинг показывает длительность их воздействия. Чем выше рейтинг, тем больше раундов длится эффект. Дезориентация не так опасна, поэтому можете давать ей большой рейтинг, 4 или даже 5. Не стоит давать этому свойству рейтинг 1, потому что это не будет ничем отличаться от траты **А А** для добавления **■** к следующей проверке цели. Жжение и Сксовывание более опасны. В целом у них рейтинг должен быть от 1 до 3, а рейтинг 4 должен встречаться очень редко. Ошеломление оказывает очень сильный эффект, и его рейтинг может быть равен 1, максимум 2.

Громоздкое и Сноровка. Персонаж должен обладать определенными характеристиками, чтобы не получить штрафа от этих свойств. Поэтому для баланса мощного оружия используйте эти свойства, тем самым добавив ему недостатки. Если будете использовать эти свойства, не давайте им рейтинг 1. Это минимальный рейтинг Силы или Ловкости владельца, а все расы и архетипы и так начинают с рейтингом не ниже 1 во всех характеристиках, так что рейтинг 1 у этих свойств будет бессмысленным.

Неточное, Оборонительное, Отражающее и Точное. Поскольку эти свойства добавляют к проверкам кости, делайте их рейтинги равными 1 или 2, чтобы не раздувать наборы костей. Кроме того, помните, что Неточное — это штраф и его можно добавлять для балансирования дешёвого или мощного оружия.

Бронебойное и Проникающее. Оба свойства позволяют игнорировать поглощение, но Бронебойное в десять раз эффективнее. На самом деле свойство Бронебойное предназначено для необязательных правил по транспорту (стр. 220), так что, если вы не создаёте оружие, которое полностью игнорирует поглощение, не используйте это свойство.

Что касается свойства Проникающее, помните, что пока его рейтинг не превышает 5, это фактически увеличение урона от атак. Свойство Проникающее начинает давать уменьшенный эффект, когда его рейтинг превышает среднее значение поглощения, так что назначайте оружию соответствующую стоимость.

Медленное и Подготовка. Оба эти свойства отражают дополнительное время, необходимое для использования оружия, так что у них должны быть низкие рейтинги, от 1 до 2. Ожидание трёх раундов перед использованием (или трата всех манёвров

за пару) делает такое оружие практически бессмысленным в глазах игроков.

Взрыв. Выбирая рейтинг Взрыва, используйте те же рекомендации, что и при определении базового урона оружия. Однако урон от Взрыва должен быть ниже, чем базовый урон оружия.

Наведение. Наведение позволяет снарядам «захватывать» цель и совершать последующие атаки, если они промахнулись. Для этого свойства мы рекомендуем рейтинг от 2 до 4. Рейтинг 1 означает, что снаряд практически никогда не попадёт, а рейтинг 5, вероятно, будет лучше, чем изначальная атака!

Ограниченный боезапас. Если вы имеете дело с метательным оружием, таким как гранаты или метательные ножи, то их рейтинг Ограниченного боезапаса должен быть равен 1 (отражает одноразовое использование). В противном случае вы можете назначить любой рейтинг, имеющий смысл для данного оружия.

Однако помните, что обычно боевые сцены длятся четыре-пять раундов, так что если рейтинг Ограниченного боезапаса больше, то снаряды за бой так и не закончатся. Если каждый снаряд не стоит денег, не давайте оружию высокий рейтинг свойства Ограниченный боезапас.

Залповое. Свойство Залповое отражает оружие, стреляющее сразу из нескольких стволов, поэтому выберите рейтинг, лучше всего подходящий количеству выстрелов, которое оружие совершает за раунд (если надо, пересчитайте количество стволов). Однако помните, что рейтинг свойства Залповое отражает *дополнительные* попадания. Если у вашего оружия четыре ствола, дайте ему свойство Залповое 3. Такое оружие может совершить одно первичное попадание и три дополнительных, давая в сумме четыре.

Оглушение. Пусть рейтинг этого свойства будет в диапазоне от 1 до 4. При большем рейтинге оружие будет выводить из строя врага одним попаданием, а этого мы бы хотели избежать.

Высококритичное. Такое оружие усиливает эффект критических травм. Поскольку критические травмы — это единственный способ убить персонажа, Высококритичное оружие чрезвычайно опасно. Любой рейтинг свойства Высококритичное — это высокая угроза (так что не давайте его большому количеству оружия и не давайте этому свойству рейтинг 6 и выше). Добавление 60 к результату критической травмы означает, что удачный бросок может убить абсолютно здорового персонажа, что ломает дух игры.

Оружие ближнего боя (и оружие для Грубой силы)

Оружие ближнего боя — это практически всё, что персонаж использует для атаки тех, кто находится перед ним. Сюда входят мечи, дубинки, кастеты, электрошоферы и лазерные клинки. В этом разделе мы рассмотрим параметры, уникальные для такого оружия.

НАВЫК

Указанный навык персонаж использует при сражении с помощью этого оружия. Вот список навыков, уместных для оружия ближнего боя:

- **Грубая сила.** Несмотря на то, что навык Грубая сила обычно касается безоружного сражения, есть некоторые виды оружия, которые используют совместно с этим навыком. Сюда входят латунные кастеты, цестусы, тэкко и другие предметы, созданные для усиления удара или для причинения неприятных последствий тому, кого вы ударили.
- **Ближний бой (лёгкое оружие).** Эта разновидность навыка Ближний бой охватывает одноручное оружие ближнего боя, включая мечи, ножи, дубинки, катаны, лёгкие копья, электрожезлы и даже щиты.
- **Ближний бой (тяжёлое оружие).** Другая разновидность навыка Ближний бой. Эта категория охватывает большое двуручное оружие для ближнего боя, включая двуручные мечи, лазерные копья, молоты, пики, алебарды и секиры.

При определении того, какой навык использовать с данным оружием, просто выберите описание, которое подходит больше всего, помня о том, какие навыки вообще есть в вашем игровом мире.

УРОН

Рекомендации по назначению урона для дальнобойного оружия подходят и для оружия ближнего боя, с одним важным исключением. У большинства оружия ближнего боя есть знак + перед значением урона, что означает, что персонаж добавляет рейтинг Силы к базовому урону оружия. При определении урона, на самом деле наносимого таким оружием, мысленно добавьте 3 к базовому урону (у большинства персонажей, ориентированных на ближний бой, Сила не меньше 3).

У одноручного оружия ближнего боя (для Грубой силы или Ближнего боя [лёгкое оружие]) рейтинг урона находится в диапазоне от +1 до +3, а у двуручного оружия ближнего боя (Ближний бой [тяжёлое оружие]) рейтинг урона находится в диапазоне от +3 до +5. Урон оружия ближнего боя обычно немного меньше, чем у оружия дальнего боя. Игроки могут увеличить этот урон, просто увеличив Силу своего персонажа, так что, не имея полного контроля над итоговым уроном, лучше перестраховаться.

ДИСТАНЦИЯ

Оружие ближнего боя по очевидным причинам практически всегда имеет дистанцию вплотную.

ОРУЖИЕ ДАЛЬНОГО БОЯ

Оружие дальнего боя — это всё, что ваш персонаж может использовать для атаки с расстояния. Примерами могут послужить луки, пращи, пистолеты, винтовки, футуристические лазеры и рельсотроны.

НАВЫК

Указанный навык персонаж использует при сражении с помощью этого оружия. Таких боевых навыков несколько (и большая их часть зависит от выбранного игрового мира):

- **Дальний бой (лёгкое оружие).** Эта разновидность навыка Дальний бой охватывает одноручное дальнобойное оружие. Обычно это пистолеты, но сюда же могут входить гранаты, метательные ножи, сюрикены и дротики.
- **Дальний бой (тяжёлое оружие).** Эта разновидность навыка Дальний бой охватывает двуручное дальнобойное оружие. Обычно это винтовки, но сюда же входят луки, арбалеты, дробовики и автоматы.
- **Артиллерия.** Артиллерия — это навык, охватывающий самое тяжёлое стрелковое оружие, зачастую установленное на транспорт. Сюда же входит большое портативное оружие, такое как гранатомёты, катапульты, пулемёты, поворотные пушки, лазерные пушки и так далее. Обычно если оружие установлено на технике, используется для уничтожения другой техники или нуждается в треноге или сошке для стрельбы, то это оружие для навыка Артиллерия.

При определении того, какой навык использовать с данным оружием, просто выберите описание, которое подходит больше всего.

УРОН

При определении урона от оружия кажется, что вариантов очень много. Однако урон от оружия должен попадать в довольно узкий диапазон от 4 до 15, где урон 4 принадлежит самому слабому оружию, а урон 15 будет у самого мощного оружия, которое человек способен носить в бою. Значения этого диапазона зависят от поглощения, которое обычно имеет значение в диапазоне от 2 до 6 и чаще всего равняется 4.

Кроме того, советуем ограничивать урон оружия по навыку, с которым оно используется. Обычно оружие для навыка Дальний бой (лёгкое оружие) наносит меньше урона, чем оружие для навыка Дальний бой (тяжёлое оружие), а оружие для навыка Артиллерия будет наносить наибольший урон. Такие различия помогут отделить разные виды и классы оружия.

Обычно оружие для навыка Дальний бой (лёгкое оружие) наносит от 4 до 7 урона, оружие для навыка Дальний бой (тяжёлое оружие) наносит от 8 до 12 урона, а оружие для навыка Артиллерия наносит 13 и больше урона. Вы можете корректировать эти значения, особенно если имеете дело с оружием, не вписывающимся в рамки, например гранатами.

ДИСТАНЦИЯ

Дистанция дальнобойного оружия должна быть как минимум короткой. В целом у оружия для навыка Дальний бой (лёгкое оружие) дистанция может быть

от короткой до средней (а у метательного оружия, такого как ножи и гранаты, дистанция всегда будет короткой). У оружия для навыка Дальний бой (тяжёлое оружие) дистанция может быть от средней до длинной, хотя снайперские винтовки и их аналоги могут иметь

и экстремальную дистанцию. Оружие для навыка Артиллерия должно иметь среднюю, длинную или экстремальную дистанцию (у гранатомёта или баллисты может быть средняя дистанция, а у самонаводящейся ракеты или требушета может быть длинная дистанция).

СОЗДАНИЕ ПРОТИВНИКА

Не существует «единственно верного» способа создавать противников для игры **GENESYS**. Всё зависит от ваших предпочтений, потребностей игры и роли, которую выполняют противники. Поэтому в этом разделе приводятся не чёткие пошаговые правила, а общие рекомендации, с помощью которых вам легко удастся создать противников, когда лучше ознакомитесь с игрой.

СОЗДАНИЕ КОНЦЕПЦИИ

Очевидно, что создание противника должно начинаться с общих представлений о нём. Наверное, у вас уже есть идея, какой именно противник вам нужен: порочный служитель культа, водный хищник или кто-то совершенно иной. Однако бывает и так, что вам просто нужен противник, чтобы бросить вызов ПИ в определённой сцене. В этом случае подумайте немного о будущих планах на приключение. Возможно, ваш глобальный замысел подскажет, каким именно должен быть этот противник.

ВЫБЕРИТЕ ВИД ПРОТИВНИКА

В игре **GENESYS** есть три вида противников: приспешник, соперник и главарь. Эти виды и разница между ними описаны на странице 131. Да, можно определить вид противника уже после создания его описания, но обычно вид зависит от роли этого противника в приключении.

Обычно созданная вами концепция уже даёт понять, какого вида будет этот противник. Группа бандитов, донимающих во время приключения, скорее всего, будет состоять из приспешников, а их предводитель может быть соперником. Главари встречаются редко, и это практически всегда тщательно прописанные ПВ с именами, мотивацией и большим значением в развивающемся сюжете.

СОЗДАНИЕ ОПИСАНИЯ

Имея концепцию противника, можете начинать «создавать» его полное описание. Как мы уже говорили, противники не ограничены правилами по созданию и развитию персонажей игроков. Это важно помнить при создании противников.

Создание описания противника проще, чем вам кажется. Не забывайте, что противники существуют для взаимодействия с персонажами ваших игроков и они смогут продемонстрировать далеко не все свои

качества, так что делайте проще! Добавляйте только те навыки, которые будут использоваться противниками, и добавьте один-два важных таланта и способности, которые окажут большое влияние на сцену, вместо того чтобы добавлять множество мелких способностей, которые, возможно, даже не проявятся. Противник — это не персонаж игрока, так что обращайтесь с ним соответствующим образом.

Имя и внешность

Хорошее имя важно для любого ПВ, так как именно его будут запоминать игроки. Также добавьте несколько пунктов, описывающих самые запоминающиеся особенности внешности и черты характера.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

При назначении характеристик помните, что ваша цель — бросить вызов персонажам игроков, а не победить их. Таким образом, у большинства противников должно быть несколько сильных характеристик, несколько средних характеристик и как минимум одна слабая характеристика.

При создании приспешников можете назначить рейтинг 2 (среднее значение для человека) тем характеристикам, в которых они должны быть сильны, и 1 тем характеристикам, которые должны быть слабыми. Приспешники действуют группами, поэтому, чтобы оставаться опасными, они полагаются на своё количество. У выдающегося приспешника может быть одна-две характеристики с рейтингом 3, но не больше.

Соперники действуют поодиночке, так что назначьте рейтинг 3 тем характеристикам, которые у них должны быть сильны (у соперника, сосредоточенного на сражениях, может быть Сила 3 или Ловкость 3, например), а остальные характеристики равны 2 или 1. Для главарей тоже следуйте этим рекомендациям, но их характеристики могут быть чуть выше, чем у соперников. У чудовищ и других существ характеристики могут быть ещё больше, чтобы отразить их нечеловеческую природу. Помните, что мы советовали ограничить ранг характеристик значением 5; однако в случае сильного нечеловеческого врага можно создать характеристику с рангом 6. Делайте это редко, и ваши игроки будут действительно впечатлены, когда вы начнёте собирать набор костей!

Пороги и поглощение/защита

Пороги отражают способность противника переносить без последствий физические и психические

травмы, стресс и прочие бедствия. Несмотря на то, что готовой формулы для определения порогов нет, мы дадим некоторые рекомендации на этот счёт.

У приспешников порог ран должен быть от 3 до 5 и никогда не выше 7. У соперников порог ран должен быть от 10 до 15 (если соперник — существо или чудовище, то порог ран может достигать 20 и даже 25). У главарей порог ран от 10 до 20 (у великанов и крупных чудовищ порог может быть выше). У них также есть порог усталости. Обычно он меньше, чем порог ран, примерно от 10 до 15. Кроме того, при высоком пороге ран вы можете сделать порог усталости ниже, и наоборот.

Определяя для противника поглощение и защиту, отталкивайтесь от его рейтинга Силы и брони и при необходимости увеличивайте их. Главное, помните: защита 2 и поглощение 4–5 — это хорошо, а вот защиту 3 или поглощение 6–7 будет очень сложно преодолеть.

НАВЫКИ

Большинству противников нужна всего лишь пара навыков, чтобы показать область их компетенции. Помните, что персонаж может совершать проверки навыков даже без рангов, так что иногда достаточно лишь высоких характеристик. При определении того, ранги в каких навыках выдать противнику, думайте не только о его концепции, но и о его месте в игре. Противник, участвующий лишь в боевой сцене, нуждается только в боевых навыках, а тот, кто задуман для социальных сцен, может совершенно не нуждаться в боевых навыках. Кроме того, при создании противника для сражения выдавайте ему только те навыки, которые нужны для использования его оружия.

Вид противника тоже влияет на его навыки. У приспешников, естественно, нет своих рангов в навыках, но они появляются, когда приспешники действуют группой. Приспешники — это пушечное мясо, и им хватит двух-трёх навыков. У соперников и главарей навыков может быть больше, но помните наш совет об упрощении.

ТАЛАНТЫ

Вас может терзать искушение выдать противнику гору талантов, но лучше сосредоточиться на удобстве использования этого противника в бою. Берите только важные таланты, которые наверняка пригодятся и принесут что-то интересное. Помните, что нет нужды расписывать таланты, непосредственно меняющие другие части описания, такие как Упорство и Закалённый, — вы можете просто изменить нужные значения, и всё.

Мы советуем не давать приспешникам талантов. Соперник не обязан иметь таланты, но может иметь один (в редких случаях два). У главарей может быть несколько талантов, но трёх вполне хватит! Во всех случаях один, но мощный талант предпочтительнее нескольких мелких талантов. И конечно же, противники не ограничены ни системой уровней талантов,

ни другими препятствиями, так что просто выдавайте им те таланты, в которых есть смысл. И напоследок, вместо того чтобы выдавать противникам защитные таланты, просто дайте им талант Противник со страсти 131. У соперников в этом таланте может быть всего лишь один ранг, а у главарей ранг может достигать 3.

СПОСОБНОСТИ

Способности — это особые правила для противников, позволяющие им делать то, что не позволяют навыки и таланты, а значит, даже ПИ не могут совершать такие вещи. Способности практически ничем не ограничены, и придумывание новых способностей может быть самой интересной частью в создании противников. Главное, помните следующие принципы.

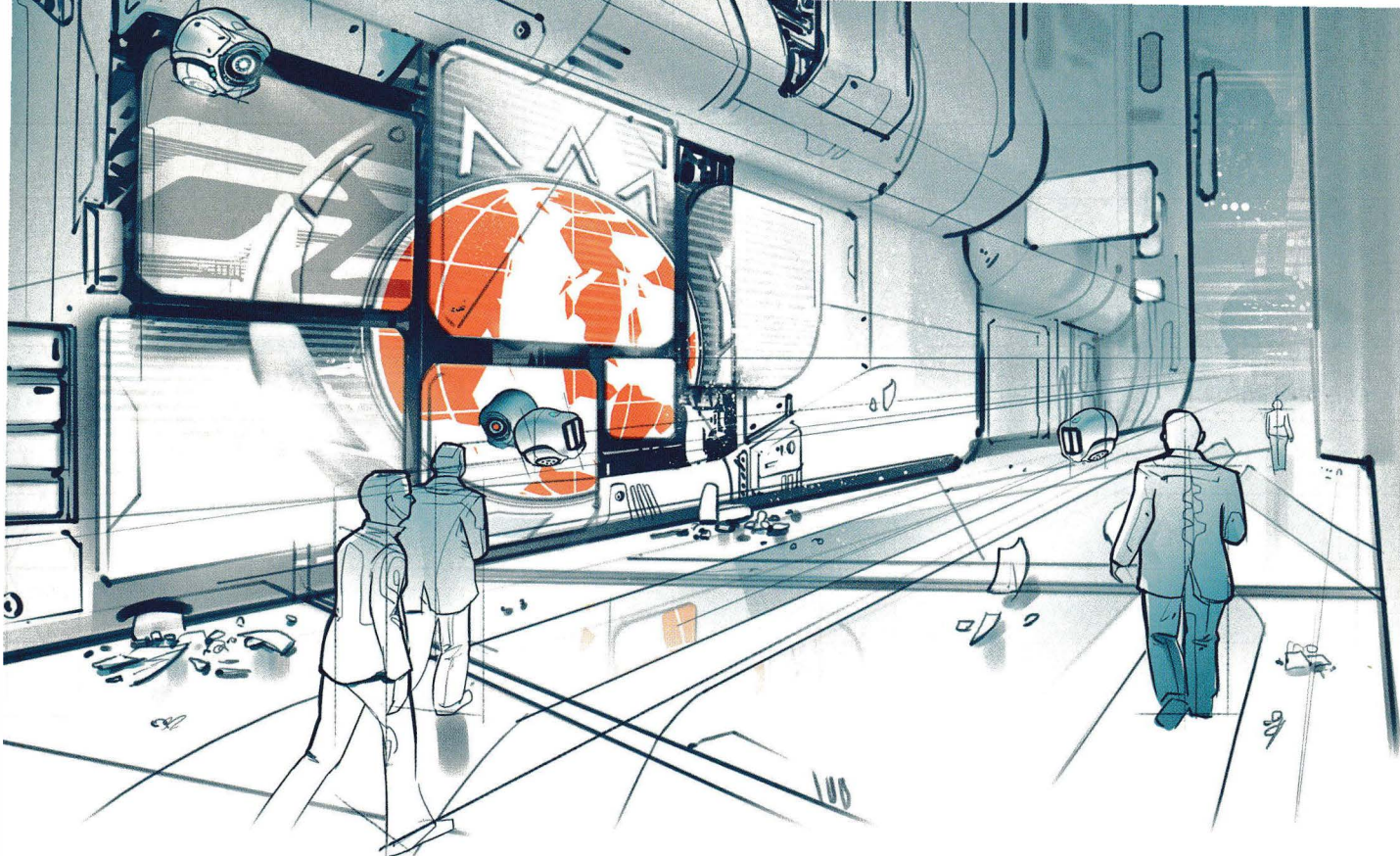
Для начала, рекомендации будут такие же, как для талантов. Убедитесь, что способностей не слишком много и все они влияют на игру. Посмотрите на способности противников, описанных в этой книге. Так вы поймёте, какие способности можно считать хорошими, и, может быть, найдёте для своего противника что-нибудь из уже готовых способностей.

При создании новой способности избегайте ненужных осложнений. Способность должна работать в рамках существующих правил. Не создавайте новый вид урона, ведь яд паука может просто причинять усталость, и не изобретайте новые правила парения, ведь существующие правила полёта подходят практически к любой ситуации.

СНАРЯЖЕНИЕ

Нет никаких особых правил по выдаче снаряжения противникам. Есть лишь совет выдавать противникам не больше двух видов оружия (возможно, одно оружие будет для ближнего боя, а второе для дальнего) и одну броню (или не давать броню, если противник её не носит). Прочее снаряжение можно лишь описать на словах.





ГЛАВА 2. АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ПРАВИЛА

Альтернативные правила, как нам кажется, могут оказаться полезными для некоторых (но не для всех) игр. Некоторые из этих правил — это готовые игровые системы, которые можно встроить в большинство игровых миров, хоть в них и нет сильной необходимости. Хороший тому пример — магия. Магия (в виде настоящей магии, в виде псионических сил с переделанным описанием или в виде более научных разработок) подходит практически для любого игрового мира. Однако с таким же успехом любой игровой мир справится и без неё, даже мир в жанре моровой войны или фэнтези.

Другие альтернативные правила меняют саму игру. Это такие правила, как открепление навыков

от характеристик (чтобы вы при проверке навыка могли использовать любую характеристику, подходящую по ситуации). Такие альтернативные правила оказывают на игру колоссальное влияние. Вы со своей группой можете вносить изменения в правила на лету, чтобы они не оказывали на игру негативного воздействия.

К счастью, это всего лишь альтернативные правила. Вы не обязаны использовать ни одно из них. Поскольку применение этих правил может привести к непредсказуемым последствиям, мы постарались для каждого правила описать возможные проблемы. Так вы сможете сделать осознанный выбор и запланировать решение возникающих проблем.

Правила дополнительной активации главарей

Главари должны бросать вызов всей группе игроков, но это происходит далеко не всегда. На практике, когда один персонаж противостоит целому отряду персонажей, отряд практически всегда побеждает,

причём быстро. Это происходит из-за преимущества в активациях: представителей отряда больше, и они за раунд совершают большее количество ходов.

Большее количество ходов означает большее количество действий, а значит, большее число атак. Даже если главарь может одной атакой устранить одного персонажа игрока, он всё равно получит три-четыре атаки от оставшегося отряда. Персонажи в **GENESYS**, даже главари, не рассчитаны на получение такого количества урона на протяжении нескольких раундов.

Для того чтобы сделать одиночного главаря угрозой для отряда ПИ, вы можете использовать правило дополнительной активации.

Правило дополнительной активации

При определении инициативы для противника уровня главаря сделайте два броска и запишите оба результата. Они станут ячейками инициативы для ПВ.

Главарь сможет совершить два хода в одном раунде. Все способности, длящиеся «до конца следующего хода», длятся вместо этого до конца первого хода в следующем раунде.

ОТКРЕПЛЕНИЕ НАВЫКОВ ОТ ХАРАКТЕРИСТИК

Когда вы или ваши игроки совершаете проверку навыка, от этого навыка зависит, какую характеристику вы будете использовать для набора костей. Это альтернативное правило убирает такую связь. Вместо этого каждый раз, когда вы совершаете проверку навыка, вы сами выбираете, какую характеристику будете использовать совместно с навыком.

Ваш выбор должен быть логичным, так что он зависит от того, какой подход выберет персонаж при выполнении задачи. Когда игрок выберет используемую характеристику, он должен кратко объяснить другим игрокам, почему использует именно её. Если вам, ведущему, объяснение кажется неправдоподобным, вы можете отклонить его и потребовать, чтобы игрок выбрал другую характеристику (или выбрать характеристику за него).

ПРИМЕР: ОТКРЕПЛЕНИЕ НАВЫКОВ

Женя и Марина допрашивают подозреваемого в полицейском участке, используя Запугивание. Обычно Запугивание связано с Волей. Однако Женя говорит, что он предлагает подозреваемому чашку кофе и дружески с ним болтает, чтобы выудить нужную информацию. Он использует Запугивание с Харизмой. Марина же берёт на себя роль плохого полицейского. Её персонаж бьёт подозреваемого, поэтому она использует Запугивание с Силой.

Последствия, хорошие и плохие

Ваши главари станут представлять большую угрозу, потому что смогут совершать большее количество атак и смогут быстрее выводить из строя ваших ПИ. Всё это хорошо, если вы действительно хотели противника, способного оказать достойное сопротивление. Однако если вы не будете осторожны, уровень опасности сцены может измениться со «сложного» до «уничтожения всего отряда». У некоторых главарей есть сильные атаки, сбалансированные только тем, что они совершаются всего раз за раунд.

Советуем вам внимательно посмотреть описания главарей, прежде чем использовать это правило. Лучше применять его, когда главарь противостоит ПИ в одиночку, без других ПВ. Вам также стоит предупредить игроков, что собираетесь использовать это правило в начале сцены, чтобы для них это не было неожиданностью.

Последствия, хорошие и плохие

В этом правиле хорошо то, что оно позволяет вам и вашей группе быть более творческими при отыгрыше и делать то, что наиболее логично для сюжета в настоящий момент. Это может сделать игру более насыщенной и дать потенциал для повествования.

Однако текущая связь навыков с характеристиками не даёт персонажам быть хорошими во всём. Это сделано для того, чтобы ни один персонаж не доминировал и у всех был шанс проявить себя. Открепление навыков от характеристик позволяет всем преуспевать, тратя гораздо меньше опыта. Всё, что вашему персонажу нужно, это одна высокая характеристика и хорошее оправдание, почему эта характеристика может быть использована в данной ситуации.

Из-за этого правила игроки могут тратить весь опыт для увеличения одной характеристики, а потом будут формулировать заявки таким образом, чтобы использовать эту характеристику со всеми навыками. Всё это может закончиться тем, что за столом будет много споров! Поэтому предлагаем такой вариант этого правила: связь навыков с характеристиками оставьте, но позвольте игрокам при проверке навыка использовать другую характеристику, если они тратят при этом очко сюжета. Дополнительная стоимость убережёт это правило от злоупотребления.

МОДИФИКАЦИИ И ТОЧКИ КРЕПЛЕНИЯ

Модификация предметов при правильном подходе является отличным способом расширить ассортимент предметов и возможностей, а для игроков добавить уникальности своим персонажам. Естественно, если подойти к этому неправильно, можно погрязнуть в скучных мелочах.

Однако в любом случае это интересное поле для исследования. Модификации предметов нет в базовых правилах GENESYS, но зато она есть в альтернативных. Эти правила вводят два новых понятия: точки крепления (своеобразное «пространство» на предмете для его модификации) и модификации, которые заполняют эти точки крепления.

Точки крепления

К предмету можно добавить ограниченное число модификаций. У винтовки не может быть десять прицелов, а если вы попытаетесь дать мечу рукоятку с шипами, зазубренный клинок, электрифицированное лезвие и компас в навершии, у вас получится громоздкое чудовище! В GENESYS точки крепления определяют то, сколько модификаций может вместить в себя предмет.

У каждого предмета есть определённое количество точек крепления. Поскольку в описании предметов эта система не учтена, вот простой способ определения количества точек крепления у любого предмета.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ КОЛИЧЕСТВА ТОЧЕК КРЕПЛЕНИЯ

Если вы используете правила модификации предметов, то у каждого предмета есть количество точек крепления, равное половине его показателя нагрузки, округлённого в большую сторону. У предметов с нагрузкой 1 или 2 будет 1 точка крепления, у предметов с нагрузкой 3 или 4 будет 2 точки крепления, у предметов с нагрузкой 5 или 6 будет 3 точки крепления и так далее. При вычислении количества точек крепления используется базовый показатель нагрузки предмета, до применения любых модификаторов (это важно, потому что некоторые модификации могут уменьшать показатель нагрузки предметов, чтобы их легче было носить).

Модификации

Модификации — это физические компоненты, которые можно закреплять (или устанавливать) на предметы, чтобы улучшать их качества и добавлять новые способности. Каждая модификация требует определённого количества свободных точек крепления, чтобы её можно было установить. Установленные модификации занимают точки крепления, и те после этого перестают быть пустыми.

А КАК ЖЕ ЭКИПИРОВКА?

Эти правила касаются в основном модификации оружия и брони, но не экипировки. Это сделано по большей части для экономии ресурсов. «Экипировка» настолько широкая категория предметов, что можно написать целую книгу с разными компонентами, модифицирующими различные повседневные предметы. Кроме того, поскольку большинство ролевых игр сосредоточено в основном на сражениях, вы скорее позаботитесь о своём любимом мече, чем о своей любимой фляге.

Установка модификаций

Установка одной модификации требует примерно 1 час работы. Кроме того, занимающийся этим персонаж должен совершить успешную **обычную** (♦♦) **проверку Механики**. Провал просто означает, что предмет не модифицирован, и персонаж может повторить попытку. Провал с ☒ (маловероятен, если не усиливать сложность проверки) означает, что персонаж сломал модификацию в процессе установки! Успех с ☒ означает, что установка прошла успешно, но модификация может отвалиться или перестать работать в самый неподходящий момент (вот что происходит, когда прикручиваешь изолентой фонарик к автомату).

Классификация модификаций

В описании всех модификаций есть следующие поля:

- **Описание.** Здесь объясняется, что из себя представляют модификации и в каких игровых мирах их стоит использовать.
- **С чем использовать.** Здесь объясняется, к каким предметам подходят эти модификации.
- **Изменения.** Здесь объясняется, что эти модификации меняют в механике игровой системы.
- **Количество точек крепления.** Это количество пустых точек крепления, необходимых для добавления этой модификации к предмету.

Стоимость и редкость модификаций перечислены в **Таблице III.2–1. Модификации оружия** на следующей странице и **Таблице III.2–2. Модификации брони** на странице 209.

Модификации оружия

Для того чтобы вам было с чего начать, мы приводим список простых модификаций для как можно большего количества оружия. Однако эти модификации предназначены для конкретных видов оружия, и они возможны только в определённых игровых мирах.

Гарда дуэлянта

Это изменение крестовидной гарды меча, чтобы лучше ловить клинок противника. Такая модификация возможна в **фэнтези**, но может также встречаться в любом игровом мире, в котором распространено фехтование.

С чем использовать: эта модификация подходит к любому мечу, как одноручному, так и двуручному.

Изменения: когда противник совершает боевую проверку оружием ближнего боя против владельца и в результате есть хотя бы один неотменённый , владелец может свободным действием вне хода получить 1 усталость, чтобы добавить к результату  .

Количество точек крепления: 1.

Оптический прицел

Оптический прицел зрительно увеличивает цель, позволяя владельцу попасть в то, что обычно он едва видит (у футуристических версий вместо простых линз может быть особая оптика). Такая модификация возможна в **космоопере, моровой войне, научной фантастике и современности**.

С чем использовать: эта модификация подходит к любому оружию дальнего боя, которое по логике вещей может получить пользу от оптического прицела.

Изменения: владелец уменьшает на 1 сложность проверок дальнего боя, совершённых этим оружием на длинной и экстремальной дистанциях.

Количество точек крепления: 1.

Оружейный подвес

Подвес позволяет владельцу носить тяжёлое оружие, распределяя его вес. Такая модификация возможна в любом игровом мире.

С чем использовать: эта модификация подходит к любому оружию для навыка Дальний бой (тяжёлое оружие), а также прочему оружию дальнего боя, требующему для использования две руки.

Изменения: показатель нагрузки у оружия уменьшается на 2.

Количество точек крепления: 1.

Острое лезвие

Эта модификация представляет собой затачивание лезвия до бритвенной остроты с последующим его усилением или закалкой, чтобы оно выдержало многочисленные удары. Такая модификация возможна в любом игровом мире.

С чем использовать: эта модификация подходит к любому оружию ближнего боя, имеющему клинок.

Изменения: оружие получает свойство Проникающее 2 или увеличивает рейтинг уже имеющегося свойства Проникающее на 1. У оружия также уменьшается критическое значение на 1, до минимального 1.

Количество точек крепления: 1.

Пилообразное лезвие

Добавление зазубрин на клинок делает его раны особенно жестокими и болезненными. Такая модификация возможна в любом игровом мире.

С чем использовать: эта модификация подходит к любому оружию ближнего боя, имеющему клинок.

Изменения: оружие получает свойство Высококритичное 1 или увеличивает рейтинг уже имеющегося свойства Высококритичное на 1.

Количество точек крепления: 1.

Подствольное оружие

У современного огнестрельного оружия под стволом иногда есть дополнительное оружие, что позволяет носить два оружия. Такая модификация возможна в **космоопере, научной фантастике и современности**.

С чем использовать: эта модификация подходит к любому оружию размером с ружьё для навыка Дальний бой (тяжёлое оружие).

Изменения: при установке владелец выбирает один из описанных ниже видов оружия. После этого оружие сможет стрелять, используя приведённое описание.

- **Гранатомёт.** Дальний бой (тяжёлое оружие); урон 8; крит. 4; дистанция (средняя); Взрыв 6, Ограниченный боезапас 1.
- **Дробовик.** Дальний бой (тяжёлое оружие); урон 8; крит. 3; дистанция (короткая); Взрыв 5, Нокдаун.

ТАБЛИЦА III.2—1. МОДИФИКАЦИИ ОРУЖИЯ

МОДИФИКАЦИЯ	СТОИМОСТЬ	РЕДКОСТЬ
Гарда дуэлянта	800	5
Оптический прицел	200	3
Оружейный подвес	25	1
Острое лезвие	1 250	6
Пилообразное лезвие	75	2
Подствольный гранатомёт	1 500	5
Подствольный дробовик	1 000	4
Подствольный опнемёт	3 000	6
Превосходная модификация оружия	750	7
Рекурсивные плечи	300	4
Сбалансированная рукоять	1 000	6
Сошка	250	2
Тренога	400	3
Удлинённый ствол	1 000	4
Утяжелённая боевая часть	250	2
Чувствительный спусковой крючок	150	3

- **Огнемёт.** Дальний бой (тяжёлое оружие); урон 10; крит. 2; дистанция (короткая); Взрыв 6, Жжение 4, Ограниченный боезапас 2.

Оружие получает свойство Громоздкое 2 или увеличивает рейтинг имеющегося свойства Громоздкое на 1. Оружие также получает свойство Сноровка 2 или увеличивает рейтинг имеющегося свойства Сноровка на 1. И внаслідок показателю навантаження цього зброї збільшується на 2.

Колічествo точок кріплення: 2.

Превосходная модификация оружия

Ета модифікація відображає те, що умілий зброяр внес свої зміни і зробив із зброї превосходний екземпляр. Така модифікація можлива в будь-якому ігровому світі.

С чeм використовувати: эта модифікація підходить к будь-якому виду зброї.

Изменения: зброя отримує свойство Превосходное.

Колічествo точок кріплення: 1.

Рекурсивные плечи

Если плечи лука или арбалета загнуть в обратную сторону от владельца, это увеличит пробивающую силу выстрела, хотя и сделает оружие крупнее и менее управляемым. Така модифікація можлива в світах фентезі.

С чeм использовать: эта модифікація підходить к будь-якому луку или арбалету.

Изменения: зброя отримує свойство Проникающее 2 или увеличивает рейтинг уже имеющегося свойства Проникающее на 1. Оружие также получает свойство Сноровка 2 или увеличивает уже имеющееся свойство Сноровка на 1.

Колічествo точок кріплення: 1.

Сбалансированная рукоять

Ета модифікація відображає підгонку балансу зброї ближнього бою (обычно рукоятки или древка), чтобы им было проще управлять. Така модифікація можлива в будь-якому ігровому світі (даже футуристические боевые ножи получают преимущество от правильного утяжеления или баланса).

С чeм использовать: эта модифікація підходить к будь-якому зброю, використовующому навик Ближний бой (лёгкое оружие), и одноручному зброю, использующему навик Ближний бой.

Изменения: зброя отримує свойство Точное 1 или увеличивает рейтинг уже имеющегося свойства Точное на 1 (если у зброї є свойство Неточное, оно вместо этого уменьшает его рейтинг на 1, до минимального 0).

Колічествo точок кріплення: 1.

Сошка

Сошка (складная двуногая подставка) крепится к стволу огнестрельного оружия. Эти ножки стабилизируют

стрельбу и принимают на себя часть веса. Така модифікація можлива в **космоопере, моровой войне, научной фантастике и современности.**

С чeм использовать: эта модифікація підходить к будь-якому зброю для навыков Дальний бой (тяжёлое оружие) и Артиллерия.

Изменения: если владелец потратит один манёвр на подготовку и разворачивание сошки, рейтинг свойств Громоздкое или Сноровка этого зброї зменшується на 2, до мінімального 0, и показатель навантаження зброї зменшується на 2, до мінімального 0, пока владелец стреляет, припав к земле или распластавшись (или поставив сошку на что-то твёрдое и высокое).

Колічествo точок кріплення: 1.

Тренога

Так же как сошка, тренога прикрепляется к нижней части зброї, давая устойчивую опору, с которой можно стрелять. Така модифікація можлива в **космоопере, моровой войне, научной фантастике и современности.**

С чeм использовать: эта модифікація підходить к будь-якому зброю для навыков Дальний бой (тяжёлое оружие) и Артиллерия с показателем навантаження 4 и больше.

Изменения: если владелец тратит два манёвра на подготовку, чтобы установить треногу, рейтинг свойств Громоздкое или Сноровка этого зброї зменшується на 3, до мінімального 0, и показатель навантаження зброї зменшується на 4, до мінімального 0. Установленное на треногу зброя нельзя перемещать (но можно поворачивать из стороны в сторону). Владелец должен потратить два манёвра на подготовку, чтобы снять зброя с треноги.

Колічествo точок кріплення: 2.

Удлиненный ствол

Ета модифікація удлинняет ствол (или делает аналогичное изменение), чтобы зброя стреляло дальше. Така модифікація можлива в **космоопере, моровой войне, научной фантастике и современности.**

С чeм использовать: эта модифікація підходить к будь-якому зброю для навыка Дальний бой (лёгкое оружие), Дальний бой (тяжёлое оружие) или Артиллерия (можете исключить такое зброя, как гранаты, и зброя, выпускающее самодвижущиеся боеприпасы, например ракетные установки).

Изменения: дистанция зброї збільшується на одну категорію, но не больше экстремальной. Оружие получает свойство Громоздкое 2 или увеличивает рейтинг уже имеющегося свойства Громоздкое на 2.

Колічествo точок кріплення: 2.

Утяжелённая боевая часть

Добавив веса боевой части дробящего зброї, владелец сможет наносить более сильные удары, нанося

больше урона. Такая модификация возможна в любом игровом мире.

С чем использовать: эта модификация подходит к любому оружию ближнего боя, наносящему дробящий урон (а не к оружию с режущим краем).

Изменения: урон оружия увеличивается на 2. Оружие получает свойство Громоздкое 2 или увеличивает рейтинг уже имеющегося свойства Громоздкое на 1.

Количество точек крепления: 1.

Чувствительный спусковой крючок

Чувствительный спусковой крючок позволяет владельцу стрелять очень быстро, за счёт потери точности. Такая модификация возможна в **космоопере, моровой войне, научной фантастике и современности**.

С чем использовать: эта модификация подходит к любому пистолету.

Изменения: когда владелец совершает первую боевую проверку этим оружием в сцене, добавьте к результатам  .

Количество точек крепления: 1.

Модификации брони

Ниже приводится список простых модификаций брони по этим правилам. Напоминаем, что представлены максимально разнообразные примеры и не все из них могут встречаться в вашем игровом мире.

Герметичность

Эта модификация добавляет к броне систему обеспечения воздухом и защищает от вакуума. Эта модификация возможна в **космоопере и научной фантастике**.

С чем использовать: эта модификация подходит к любой броне.

Изменения: при ношении этой брони владелец может игнорировать эффекты вакуума и ядовитой атмосферы в течение одного часа.

Количество точек крепления: 1.

Отклоняющие пластины

Эта модификация представляет собой загнутые под углом пластины или специальные твёрдые отражающие участки, отклоняющие атаки дальнего боя. Такая модификация возможна в **космоопере, научной фантастике и фэнтези** (в прошлом доспехи отражали стрелы и метательные ножи, а в будущем могут отражать лазеры и разряды энергии).

С чем использовать: эта модификация подходит к любой броне.

Изменения: владелец увеличивает дальнюю защиту на 1.

Количество точек крепления: 1.

Пугающий облик

Воины многих культур раскрашивают свои доспехи и носят маски, пугающие противников. Такая

модификация возможна в любых игровых мирах.

С чем использовать: эта модификация подходит к любой броне.

Изменения: при ношении этой брони владелец добавляет  к совершаемым им проверкам Запугивания и автоматический  к совершаемым им проверкам Обаяния.

Количество точек крепления: 0.

Редкие металлы

Во многих фэнтезийных игровых мирах есть редкие, практически магические металлы, из которых можно изготавливать превосходную броню. Эта модификация возможна в **фэнтези**.

С чем использовать: эта модификация подходит к кольчуге и латам.

Изменения: показатель нагрузки брони уменьшается на 2, и она добавляет к проверкам Скрытности на одну  меньше.

Количество точек крепления: 2.

Улучшенные сервоприводы

Футуристичные сервоприводы (или другие подобные устройства) можно встроить в броню с твёрдым панцирем, чтобы владелец мог поднимать больший вес, чем обычно. Такая модификация возможна в **космоопере и научной фантастике**.

С чем использовать: эта модификация подходит к любой броне, имеющей твёрдый панцирь.

Изменения: при ношении этой брони владелец увеличивает порог нагрузки на 5. Владелец уменьшает рейтинг свойства Громоздкое всего носимого оружия на 1, до минимального 1.

Количество точек крепления: 2.

Усиленные пластины

Эта модификация добавляет броне дополнительные слои или укрепляет её более прочными материалами. Эта модификация возможна в любом игровом мире.

С чем использовать: эта модификация подходит к любой броне, использующей для защиты прочные пластины.

Изменения: броня получает свойство Укреплённое. Показатель нагрузки брони увеличивается на 1.

Количество точек крепления: 2.

ТАБЛИЦА III.2—2. МОДИФИКАЦИИ БРОНИ

МОДИФИКАЦИЯ	СТОИМОСТЬ	РЕДКОСТЬ
Герметичность	600	4
Отклоняющие пластины	450	4
Пугающий облик	125	3
Редкие металлы	1 000	8
Улучшенные сервоприводы	1 500	5
Усиленные пластины	8 000	7

ПРАВИЛА МАГИИ

Магия пронизывает многие фэнтезийные миры, хотя способность использовать её мощь доступна лишь избранным смертным. Естественно, и ПИ, и их враги зачастую выделяются из общей массы, так что весьма вероятно, что магия будет занимать важное место в вашей игре.

Мы уже описывали некоторые магические навыки (Вера, Магия и Природа на стр. 70), и вы, как ведущий, можете использовать их, а можете создать абсолютно новые магические навыки, уникальные для вашей кампании. В любом случае этим магическим навыкам, так же как боевым, понадобятся дополнительные правила.

Ради удобства мы иногда будем называть заклинаниями действия, использующие проверки магических навыков, вне зависимости от источника этой магии. В рамках игрового мира будет гораздо атмосфернее, если вы будете называть магию из разных источников разными терминами, особенно во внутриигровых диалогах. Например, жрецы при помощи навыка Вера могут совершать чудеса, друиды могут призывать животных-союзников, а волшебники при помощи навыка Магия могут швырять во врагов сгустки огня.

ЗАКЛИНАТЕЛИ

Заклинатель — это любой персонаж с как минимум одним рангом в магическом навыке. **Если у вашего персонажа нет как минимум одного ранга в магическом навыке, он не может использовать магию.** Сюда входит совершение всех магических действий и манёвров, описанных далее в этом разделе.

Все заклинатели, вне зависимости от используемого ими вида магии, также нуждаются в некотором количестве знаний о магии и её возможностях. Поэтому вашему персонажу полезно иметь несколько рангов в навыке Знание, если он собирается стать заклинателем.

ТАБЛИЦА III.2—3. ШТРАФЫ ПРИ НАКЛАДЫВАНИИ ЗАКЛИНАНИЙ

УСЛОВИЕ	ШТРАФ
У персонажа нет хотя бы одной свободной руки.	+ ■
У персонажа кляп во рту, он онемел или не может говорить по другой причине.	+ ■ ■
Персонаж носит тяжёлую броню, мешающую жестикулировать (броня с поглощением как минимум +2), или несёт щит. То же самое может касаться и другой ограничивающей одежды на ваш выбор.	+ ■
Персонаж находится в ситуации, мешающей ему концентрироваться, например когда он накладывает заклинание во время плавания или раскачиваясь на верёвке, во время песчаной бури или при накладывании заклинания, нацеленного не на того, с кем он сражается в рукопашной схватке.	Усильте сложность один раз (или больше, на усмотрение ведущего).

ОБУЧЕНИЕ МАГИИ

Магические навыки очень мощные и невероятно гибкие. Мы уже внесли некоторые ограничения на тренировку магических навыков, но ведущий может наложить дополнительные внутриигровые ограничения. Это не только добавит трудностей для ПИ, пытающихся обрести такую мощь, но и подчеркнёт редкость и силу магии, а также покажет то, как она вписана в ваш игровой мир. Персонаж, желающий продвинуться в своём изучении чудотворства, возможно, будет вынужден следовать правилам своего религиозного ордена, чтобы получить нужное образование. Тот, кто желает стать волшебником, должен найти учителя и убедить его взять к себе в качестве ученика, или же должен найти древние книги с заклинаниями и изучить их.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАГИИ В ПОВЕСТВОВАТЕЛЬНЫХ СЦЕНАХ

Проверки магии совершаются так же и в таких же обстоятельствах, как другие проверки навыков. Как и в случае с другими навыками, обычно вы должны требовать совершения проверки, только если у проверки возможен неожиданный результат или значимые последствия при провале. Например, персонаж, который своими магическими навыками регулярно создаёт огненные эффекты, не обязан совершать проверки, чтобы с помощью магии зажечь факел или костёр. Точно так же жрец, хорошо проявивший себя в магии лечения, не обязан совершать проверку, чтобы облегчить боль умирающего ПВ.

Магические навыки настолько универсальны, что оценка результатов их проверок может показаться вам сложной задачей, но на самом деле это не сильно сложнее, чем использование любого другого навыка. Не смотрите на то, как действует заклинание, сосредоточьтесь на конечном результате и определите сложность проверки. Если заклинание фактически заменяет эффекты обычного навыка, назначьте соответствующую сложность, хотя можете увеличить её на 1. Магия не должна стать всеохватывающей способностью, устраняющей необходимость во всех остальных навыках. Магически парить над рекой сложнее, чем переплыть её, хотя конкретно для вашего персонажа оно может оказаться проще, если он не тренировал Атлетику (или не хочет промокнуть).

Определение последствий проверки магического навыка действительно происходит так же, как для любого другого навыка. Если проверка была успешной, персонаж получает то, что он хотел. Как именно это произойдёт, зависит от положительных и отрицательных символов, оставшихся в наборе костей, которые предстоит интерпретировать вам и вашим игрокам. Однако желательно сделать так, чтобы

ТАБЛИЦА III.2–4. ТРАТА И ПРИ ПРОВЕРКАХ МАГИЧЕСКИХ НАВЫКОВ

СТОИМОСТЬ	ВАРИАНТЫ РЕЗУЛЬТАТА
 или 	Магическая энергия истощает персонажа, и он получает 2 усталости или 1 рану (на выбор контролирующего игрока). Этот персонаж и все союзные заклинатели, участвующие в сцене, до конца следующего хода контролирующего игрока добавляют  ко всем попыткам творить заклинания.
  или 	Заклинание вступает в силу в начале следующего раунда или через минуту при повествовательном стиле игры. Если персонаж использовал магический предмет, этот предмет получает одну степень повреждения (смотрите Таблицу I.5–4. Ремонт снаряжения на стр. 89). До конца сцены вражеские заклинатели добавляют  , когда накладывают заклинания, целясь в этого персонажа.
   или 	Заклинание оказывается немного мощнее, чем ожидалось. Один дополнительный персонаж на выбор ведущего становится целью этого заклинания или как-то иначе подвергается магическому воздействию. Все остальные существа, находящиеся в пределах одного дня пути и чувствительные к магическим энергиям, узнают о присутствии этого персонажа (и в зависимости от своего отношения к нему могут захотеть его найти и навредить ему).
	Персонаж переусердствовал или потерял связь с магическими потоками и до конца сцены не может накладывать заклинания. Цель заклинания выбирает ведущий. Если заклинателем был ПВ, то цель выбирает контролирующий игрок.
 	Персонаж полностью теряет контроль над магической энергией или навлекает на себя гнев божества, так что получает одну критическую травму (ведущий может решить, что вместо травмы возникают ужасные или забавные последствия, такие как временное превращение в небольшое лесное животное, разряд молнии в ясную погоду, обмен до конца дня телами с кем-то, кто ещё присутствует в сцене, призыв аватара божества или адского гнева). Если персонаж использовал магический предмет, этот предмет полностью уничтожается.

с помощью магии достичь цели было сложнее, чем при помощи специализированного навыка. Магия может быть универсальным навыком, но она не должна быть способом решения всех проблем.

Магия более обременительна, чем другие виды деятельности, в другом отношении. Если ваш персонаж накладывает заклинание, которое требует проверки, он (вне зависимости от результата проверки) получает 2 усталости после совершения этой проверки. Такое ограничение сдержит заклинателей от беспорядочного использования магии. Обратите внимание, что заклинатели получают усталость, только когда совершают проверку для наложения заклинания, так что малые и повествовательные эффекты не вызывают этот штраф.

Кроме того, у магии могут быть дополнительные требования для использования. Возможно, персонаж должен сделать определённые жесты, произнести определённые слова или потратить несколько драгоценных моментов, сосредотачиваясь на заклинании. Если персонаж не может сделать этого, то накладывать заклинание станет труднее. В **Таблице III.2–3. Штрафы при наложении заклинаний** на предыдущей странице приведены обстоятельства, осложняющие наложение заклинаний.

Магия — это рискованное занятие, и у её использования могут быть последствия. В **Таблице III.2–4. Трата  и  при проверках магических навыков** приводятся некоторые такие последствия, а также количество  и , необходимых для этого. Как вы можете заметить, последствия магических навыков опаснее, чем обычные последствия, когда у персонажей выпадает  или . Это сделано намеренно, в качестве компенсации за мощь и универсальность магии. С большой силой приходит риск случайно превратиться в жабу.

Эффект проверки магического навыка может быть мгновенным или, что гораздо реже, постоянным. Обычно заклинания, используемые во время

структурированных сцен, либо дают мгновенный эффект, либо эффект, длящийся, пока персонаж тратит манёвры для концентрации на заклинании. По вашему желанию вне структурированных сцен некоторые эффекты могут длиться до конца сцены.

Виды заклинаний

Из-за того, что магия настолько универсальна, она потенциально полезнее остальных навыков, так что мы сузили возможные варианты эффектов до нескольких категорий действий, или **заклинаний**. Для структурированных сцен мы расписали заклинания более подробно. В повествовательных сценах заклинания оставлены более гибкими, но они всё равно подчиняются некоторым основным принципам.

В этом разделе мы приводим разные виды заклинаний и поговорим о том, как использовать их в повествовательных сценах. Позже мы рассмотрим и применение этих заклинаний в структурированных сценах.

В описании каждого заклинания сказано, что персонаж может сделать с его помощью — например, стать невидимым, проклясть цель или вылечить союзника. Мы часто будем ссылаться на правила **магии в структурированных сценах**, которые начинаются на странице 214, чтобы узнать, как использовать эти заклинания для достижения цели. Эти же правила подходят и для повествовательных сцен.

Вы можете заметить, что разные заклинания совершаются разными магическими навыками. Это сделано намеренно. Каждый вид магии в чём-то лучше других, таким образом никто из персонажей не сможет овладеть всеми заклинаниями разом. Не советуем отменять это правило, так как без него заклинатели станут ещё сильнее.

АТАКА

Навыки: Вера, Магия, Природа

Атакующие заклинания включают в себя все боевые

РАЗНЫЕ ДИСЦИПЛИНЫ. РАЗНЫЕ ПОДХОДЫ

В зависимости от игрового мира, магические навыки могут обрабатываться по-разному. В некоторых мирах божественные, магические и природные заклинатели используют разные виды энергии и не могут получить доступ к иным силам. Если ваш игровой мир подходит под такое описание, вы можете создать правило, гласящее, что как только персонаж получил ранг в одном из трёх магических навыков, он уже не сможет брать ранги в других магических навыках.

В других мирах три магических навыка тоже символизируют использование разных энергий, но опытный заклинатель может пользоваться любой из этих энергий, меняя подход к совершению ритуалов. Если ваш мир подходит под это описание, можете позволить персонажам приобретать ранги во всех трёх навыках (если персонаж хочет пользоваться всеми видами магии).

И напоследок, в некоторых мирах магия — это дар (или проклятье), с которым могут обращаться только избранные. В этом случае вы можете решить, что только персонаж с магическим навыком в качестве карьерного сможет приобретать ранги в этом навыке. Так магия станет доступной лишь нескольким персонажам в отряде.

проверки и прочие действия, непосредственно и опосредованно причиняющие врагу урон или усталость. Примерами могут послужить огненные шары, удары молний, сжигание врагов чистой магической энергией или раскидывание их по полю боя невидимыми ударами.

Советуем использовать правила со страницы 215 при совершении магического действия Атака, если хотите, чтобы персонаж атаковал кого-то магией. Как бы то ни было, обычно атаки совершаются в структурированных сценах. Если вам нужно совершить атаку вне сцены (например, при броске сгустка энергии, чтобы вызвать камнепад, который перекроет дорогу), игроки всё равно используют правило для магического действия Атака, а вы определяете минимальный урон, необходимый для желаемого результата.

БАРЬЕР

Навыки: Вера, Магия

«Барьерные», или защитные заклинания, в структурированных сценах весьма прямолинейны: они уменьшают урон, получаемый вашим персонажем и его союзниками. Однако у них есть и интересное повествовательное использование.

Барьерная магия позволяет заклинателю защищаться от вредных состояний любых видов. Персонаж в океане может создать вокруг себя пузырь, чтобы перемещаться под водой, барьер, отражающий

огонь, чтобы войти в горящее здание, или даже поле, защищающее от лавины. При использовании барьерного заклинания в таких повествовательных ситуациях для начала определите, что именно вы хотите от барьера (защита персонажа от жара или холода, создание пузыря с воздухом, отталкивание снега в лавине). После этого используйте базовую сложность проверки, описанную на странице 215, и примените правила дополнительных эффектов, если персонаж хочет воздействовать и на другие цели.

ВСПОМОГАТЕЛЬНАЯ МАГИЯ

Навыки: Вера, Магия, Природа

Вспомогательная магия позволяет делать те мелкие вещи, которые мы ожидаем от заклинателей, такие как левитирование книги, превращение камня в бабочку, обнаружение магии рядом с собой, призыв призрачного источника света, чтобы видеть в темноте, или добавление в чей-то голос раскатов грома. Другими словами, это замечательные способности с незначительными преимуществами, которые ближе к фокусам, чем к опасной и мощной магии. Но это не значит, что игрок не может искать способ, как его персонажу использовать вспомогательную магию с максимальной выгодой — половина веселья в игре заклинателем заключается именно в этом!

У вспомогательной магии нет эквивалента в структурированных сценах, поскольку её эффекты по своей сути носят повествовательный характер. Сложность проверки для накладывания вспомогательного заклинания всегда должна быть **лёгкой** (♦). Если эта проверка кажется вам слишком простой для того, что вы пытаетесь совершить, то, скорее всего, ваше заклинание выходит за рамки вспомогательной магии!

ЛЕЧЕНИЕ

Навыки: Вера, Природа

Лечащая магия может снять с персонажа урон или усталость. Самые сильные заклинания могут лечить смертельные заболевания и даже воскрешать мёртвых. Лечащая магия действует подобно навыку Медицина, но, конечно же, в большинстве фэнтезийных миров медицина — это довольно примитивная наука.

В игровых терминах лечащую магию применять сложнее, чем эквивалентную ей проверку Медицины. Однако, в обмен на эту увеличенную сложность, лечащая магия может то, что не может даже самый опытный доктор. Сюда входит лечение на расстоянии, лечение нескольких за раз и, что бывает крайне редко, воскрешение. Лечащая магия также может воздействовать на цель несколько раз за сцену.

При использовании лечащей магии дополнительные эффекты из **Таблицы III.2–7** должны покрыть большую часть вариантов того, что вы захотите использовать и в повествовательной сцене, и в структурированной. Для других эффектов, например заклинания, удваивающего скорость естественного лечения, сложность этого броска определяете вы, ведущий. Если

сомневайтесь, какую сложность назначить, то **обычная** (◆◆) сложность подходит большинству ускорений естественного лечения, а всё, что походит по масштабу и эффекту на воскрешение мертвецов, должно иметь **пугающую** (◆◆◆◆) или даже **запредельную** (◆◆◆◆◆) сложность. В целом мы советуем сделать воскрешение редким и значимым явлением, чтобы смерть не обесценивалась в вашей игре.

Призыв

Навыки: Магия, Природа

Призывающая магия позволяет персонажу призывать союзников и создавать предметы из самой ткани магии (или того, что соответствует вашему игровому миру).

Правила призыва в структурированных сценах со страницы 216 хорошо подходят и для использования Призыва в повествовательных сценах. Вместе с тем мы признаём, что действие Призыв — это одно из наименее формализованных правил, ведь с его помощью можно призывать или создавать множество разнообразных предметов и существ. При использовании Призыва в повествовательной сцене вам нужно определить размер и сложность призыва. То, насколько изощрённым может быть заклинание, зависит от здравого смысла у вас и ваших игроков. Призыв светящегося меча, чтобы им сражаться, кажется возможным, а призыв пушки — нет (особенно если в вашем игровом мире нет пушек). Точно так же призыв двери для запираания прохода или кустов и веток, чтобы сделать местность пересечённой, выглядят разумными вариантами, а призыв каньона, заполненного жидкой лавой, — нет!

Проклятье

Навыки: Вера, Магия

То, что мы назвали «Проклятьем», — это некое воздействие, оставляющее на персонаже негативный эффект, будь то штраф к проверкам боевых навыков, изнуряющая слабость, не устранимая обычными средствами, или неспособность произносить определённое имя. Самое сильное воздействие может даже подчинить жертву воле заклинателя. Разница



Поддержание заклинаний в повествовательных сценах

Довольно малое количество наших заклинаний должно поддерживаться в течение нескольких раундов для длительного эффекта. В структурированных сценах персонаж делает это, совершая манёвр Концентрация. Однако в повествовательных сценах отслеживание индивидуальных манёвров будет ненужной рутинной.

Вместо этого мы предлагаем более повествовательный подход к концентрации и поддержанию заклинаний. Вы можете решить, что персонаж не может совершать некоторую деятельность, пока концентрируется на заклинании, например задачи, требующие повышенного внимания. Персонаж может также начать испытывать усталость, если будет долго поддерживать заклинание. И наконец, если произойдёт что-то, что может прервать концентрацию персонажа, вы можете заставить игрока совершить **обычную** (◆◆) проверку **Выдержки**. Провал означает, что персонаж потерял концентрацию, и заклинание прекращается.

между таким воздействием и атакой не всегда может быть очевидна. Можете считать, что если магическое действие причиняет урон или усталость, то это атака. Если воздействие делает цель более уязвимой перед уроном или усталостью, то это проклятье.

Вне структурированных сцен проклятья могут принимать самые разные обличья. Некоторые могут досажать, например, вызывая непрекращающееся чихание или непонятную сонливость. Эти эффекты можно выражать игромеханикой, добавляя одну или две ■ к проверкам цели. Проверка для наложения такого небольшого проклятья должна быть или встречной (смотрите на стр. 25), или **лёгкой** (◆), если цель — второстепенный персонаж. Другие проклятья могут быть более угрожающими, например подвергая жертву опасности безо всяких на то причин (лестницы ломаются, ветки падают сверху и так далее). Сложность такого заклинания должна быть выше — если это не встречная проверка, то это будет как минимум **обычная** (◆◆) или **сложная** (◆◆◆) проверка. Также эффекты должно быть можно представить повествовательно. Если, например, персонаж падает со сломанной лестницы, используйте правила падения со страницы 112.

Конечно, существуют действительно ужасные проклятья: слепота, болезни, безумие и превращение в жабу. Такие проверки всегда должны быть встречными (против Выдержки или Стойкости, в зависимости от того, против сознания или

тела направлено проклятьем). Можете брать эффекты из **Таблицы 1.6–10. Результат критической травмы** на странице 115, правила страха и рассудка со страницы 243 и похожие источники для вдохновения.

РАССЕИВАНИЕ

Навыки: Магия

Мы сделали рассеивание магии противников доступным только через навык Магия. Прежде всего это сделано для уравнивания лечения, доступного только через Природу и Веру (вы можете игнорировать это ограничение в своём мире, но помните, что это сделано ради баланса). В структурированных и повествовательных сценах рассеивание работает одинаково, поэтому просто используйте правила со стр. 217, если персонаж захочет рассеять чужую магию во время повествования.

УСИЛЕНИЕ

Навыки: Вера, Природа

Усиливающие заклинания магическим образом улучшают персонажей или предметы. Отличие между этими двумя вариантами может быть повествовательным, когда по описанию заклинания понятно, наделит ли оно силой меч или улучшит реакцию персонажа. Такие эффекты очень полезны в бою, но эти заклинания пригодятся и в других обстоятельствах, например чтобы помочь союзнику влезть на отвесный утёс или чтобы лошади отряда скакали быстрее.

При определении эффекта усиливающего заклинания посмотрите эффекты действия Усиление на страницах 217 и 218. Конечно, вы и игроки можете попытаться сделать что-то иное, например временно починить оружие, чтобы им можно было воспользоваться. В этом случае вы можете задать такую же сложность, как при обычной починке предмета (**Таблица 1.5–4. Ремонт снаряжения** на стр. 89). Эти заклинания также могут улучшать эффективность снаряжения (возможно, усиленный предмет будет добавлять  к проверкам, связанным с его использованием). Усиление может даже делать персонажа невидимым или давать ему возможность летать, хотя сложность для таких действий советуем устанавливать как минимум **сложную** (◆◆◆)!

МАГИЯ В СТРУКТУРИРОВАННЫХ СЦЕНАХ

Магия может атаковать противников, защищать союзников, призывать предметы и оружие и делать другие впечатляющие и удивительные вещи. В основе этих действий находится та же система проверки навыков, составляющая ядро GENESYS. Разница лишь в том, что магия более гибкая. С помощью магии можно делать простые мелочи, но чем большего вы хотите достичь, тем сложнее становится проверка.

МАГИЧЕСКИЕ ДЕЙСТВИЯ И МАНЁВРЫ

Как и всё остальное, что персонажи могут делать в структурированных сценах, заклинания делятся

СОПРОТИВЛЕНИЕ МАГИИ

Высокоуровневые противники, такие как главы, обычно имеют один-два ранга в таланте Противник, который делает их опасными бойцами. Талант Противник усиливает сложность боевых проверок, нацеленных на ПВ, и это, естественно, применяется против заклинаний Атаки. Однако, в этом случае талант Противник никак не защищает от других заклинаний. Мы советуем усилить сложность *всех* заклинаний, направленных на ПВ, по одному разу за каждый ранг таланта Противник этого ПВ. Так главы останутся угрозой.

на действия и манёвры. В этом разделе представлены примеры магических действий, охватывающие самые распространённые вещи, совершаемые персонажами. Мы постарались оставить повествовательную часть вам и вашим игрокам, ведь описание действия заклинаний может быть очень увлекательным. Эти действия представлены в том же формате, что и действия в **Главе 6. Боевые сцены в Части I**, и их можно использовать наравне с обычными боевыми действиями. Так же как стандартные действия и манёвры, многие из них можно использовать вне сражений.

Повторимся, это лишь примеры того, что персонажи могут делать при помощи магии, — часто используемые варианты с подробностями и руководствами. Как вы уже, наверное, догадались, решение других вопросов, не описанных здесь, ложится на вас и игроков.

ДЕЙСТВИЯ

Вот несколько самых вероятных действий, которые персонажи могут совершить с помощью магии. Естественно, это лишь малая часть вариантов, и ведущий может использовать их в качестве руководства по созданию своих магических действий.

Для каждого примера указано, можно ли поддерживать это заклинание манёвром Концентрация и какие навыки можно использовать, чтобы совершить это действие. Не все навыки можно использовать для совершения всех этих действий; некоторые магические действия совершаются определёнными навыками, и только ими. **У персонажа должен быть хотя бы один ранг в навыке, требуемом магическим действием, чтобы совершить это действие.**

Магия становится ещё интереснее за счёт вариантов, которыми персонаж может подстроить под себя заклинание. Перед совершением магического действия персонаж может выбрать любое количество дополнительных эффектов этого действия (эти эффекты перечислены в соответствующей таблице). Однако каждый эффект увеличивает сложность этого действия. Вы не можете добавить эффект, если из-за этого сложность действия превысит **запредельную** (◆◆◆◆◆).

ТАБЛИЦА III.2–5. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ МАГИЧЕСКОЙ АТАКИ

ЭФФЕКТЫ	МОД. СЛОЖНОСТИ
Ближний бой. Можно выбрать цель, находящуюся вплотную с вашим персонажем.	+ ♦
Взрывной. Атака получает свойство Взрыв с рейтингом, равным рангу Знания вашего персонажа.	+ ♦
Двигающий (только для Магии). Если атака попадает, вы можете потратить А для перемещения цели на один диапазон дистанции в любом направлении.	+ ♦
Дистанционный. Увеличьте дистанцию заклинания на одну категорию. Этот эффект можно применять несколько раз, каждый раз увеличивая дистанцию на одну категорию.	+ ♦
Ледяной. Атака получает свойство Сковывание с рейтингом, равным рангу Знания вашего персонажа.	+ ♦
Молниеносный. Атака получает свойство Оглушение с рейтингом, равным рангу Знания вашего персонажа. Атака также получает свойство Автоматическое (при использовании свойства Автоматическое сложность увеличивается на 1, как обычно).	+ ♦
Нелетальный (только для Природы). Атака получает свойство Оглушающий урон.	+ ♦
Огненный. Атака получает свойство Жжение с рейтингом, равным рангу Знания вашего персонажа.	+ ♦
Святой/нечестивый (только для Веры). При нанесении урона цели, которую ведущий признал врагом веры или божества заклинателя (например, когда жрец божества жизни атакует зомби), каждый ✨ наносит +2 урона, а не +1.	+ ♦
Смертельный. Атака получает критическое значение 2. Атака также получает свойство Высококритичное с рейтингом, равным рангу Знания вашего персонажа.	+ ♦
Ударный. Атака получает свойство Нокдаун. Атака также получает свойство Дезориентация с рейтингом, равным рангу Знания вашего персонажа.	+ ♦
Управляющий (только для Магии). Если атака попадает, вы можете потратить А для перемещения цели на один диапазон дистанции в любом направлении.	+ ♦
Разрушительный. Атака получает свойство Повреждение. Атака также получает свойство Проникающее с рейтингом, равным рангу Знания вашего персонажа.	+ ♦♦
Усиленный. Атака наносит урон, равный удвоенному рейтингу характеристики, связанной с навыком (вместо нанесения урона, равного рейтингу такой характеристики). Если у атаки есть свойство Взрыв, это свойство действует на всех персонажей в пределах короткой дистанции, а не тех, которые находятся вплотную.	+ ♦♦
Ядовитый. Если атака наносит урон, цель должна немедленно совершить сложную (♦♦♦) проверку Стойкости, иначе получит количество ран и усталости, каждое из которых равно рангу Знания вашего персонажа. Это считается действием яда.	+ ♦♦

(после всех уменьшений, например за счёт магических приспособлений; смотрите на стр. 218). Каждый эффект можно добавить лишь один раз, если в его описании не сказано иное.

Поскольку все магические действия требуют проверки, то каждый раз, когда персонаж совершает магическое действие (а следовательно, и заклинание, требующее проверки), он получает 2 усталости.

АТАКА

Концентрация: нет

Навыки: Вера, Магия, Природа

Магические атаки — это боевые проверки, и они подчиняются обычным правилам совершения боевых проверок, находящимся на странице 101, но вместо боевого навыка используют магический навык персонажа. Однако есть и другие отличия, описанные ниже.

При совершении магической атаки персонаж должен выбрать одну цель, находящуюся на короткой дистанции (и не вплотную). По умолчанию сложность проверки лёгкая (♦). Атака наносит урон, равный рейтингу характеристики, связанной с навыком, использованным для совершения этой атаки (поэтому, если персонаж использовал Магию, он наносит урон, равный рангу Интеллекта), плюс 1 урон за каждый неотменённый ✨. У атаки нет критического значения, поэтому критическую травму можно причинить только за счёт ☹.

Перед совершением проверки магической Атаки выберите любое количество дополнительных

эффектов, перечисленных в Таблице III.2–5. Дополнительные эффекты магической атаки. Эти эффекты добавляются к атаке.

БАРЬЕР

Концентрация: да

Навыки: Вера, Магия

Заклинатели с одним из этих навыков могут создавать барьеры из магической энергии, защищающие их самих и их союзников. Персонаж выбирает одну цель, с которой он находится вплотную (это может быть он сам), а потом совершает проверку Магии или Веры. Сложность этой проверки по умолчанию лёгкая (♦). Если проверка успешна, то до конца следующего хода вашего персонажа урон от всех попаданий по цели уменьшается на 1 и уменьшается ещё на 1 за каждые неотменённые ✨ ✨, кроме первых.

Перед совершением проверки Барьера выберите любое количество дополнительных эффектов, перечисленных в Таблице III.2–6. Дополнительные эффекты барьера на странице 216. Эти эффекты добавляются к проверке.

ЛЕЧЕНИЕ

Концентрация: нет

Навыки: Вера, Природа

Жрецы и другие знатоки божественной магии славятся своими лечащими способностями. Зачастую те, кто тесно связан с природой, тоже могут лечить раны и недуги. Персонаж может использовать магический навык

ТАБЛИЦА III.2–6. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ БАРЬЕРА

ЭФФЕКТЫ	МОД. СЛОЖНОСТИ
Дистанционный. Увеличьте дистанцию заклинания на одну категорию. Этот эффект можно применять несколько раз, каждый раз увеличивая дистанцию на одну категорию.	+ ♦
Дополнительная цель. Заклинание воздействует на одну дополнительную цель, находящуюся в пределах дистанции. Кроме того, после накладывания заклинания вы можете потратить А, чтобы оказать воздействие на одну дополнительную цель, находящуюся в пределах дистанции заклинания (можно использовать несколько раз, каждый раз тратя А).	+ ♦
Добавление защиты. Заклинание даёт целям ближнюю и дальнюю защиту, равную рангу Знания вашего персонажа.	+ ♦♦
Отражающий (только Магия). Если противник совершает магическую атаку по цели, находящейся под действием этого барьера, и при проверке получает ☹ ☹ ☹ или ☹, то после проверки он получает попадание, наносящее урон, равный итоговому урону от атаки.	+ ♦♦
Святылище (только Вера). Противники, которых ведущий признал врагом веры или божества заклинателя, автоматически перестают находиться вплотную с целью, находящейся под действием этого барьера, и до конца действия барьера не могут располагаться вплотную с ней.	+ ♦♦
Усиленный. Барьер уменьшает урон на количество неотменённых ✨ вместо обычного эффекта.	+ ♦♦

Природа или Вера вместо проверки Медицины, чтобы вылечить урон или критические травмы. При совершении проверки персонаж выбирает одну цель, с которой он находится вплотную и которая не выведена из строя. Сложность этой проверки по умолчанию лёгкая (♦). При успехе персонаж лечит 1 рану за каждый неотменённый ✨ и 1 усталость за каждый неотменённый А.

Перед совершением проверки Лечения выберите любое количество дополнительных эффектов, перечисленных в Таблице III.2–7. **Дополнительные эффекты лечения.** Эти эффекты добавляются к проверке.

Призыв

Концентрация: да

Навыки: Магия, Природа

Это действие отражает способность заклинателя оживлять предметы и создавать объекты (и даже союзников) из ничего. Персонаж совершает проверку Магии или Природы, и её сложность по умолчанию лёгкая (♦). Если проверка успешна, персонаж призывает простой инструмент без движущихся частей (например, лопату или кирку), одноручное оружие ближнего боя без движущихся частей (например, меч

или нож) или приспешника с фигурой не больше 1 (например, животное, магическое существо, стихийного духа или даже чудовище-нежить). Предмет или существо появляется вплотную к заклинателю. Призванный приспешник или предмет существует до конца следующего хода призвавшего.

Если персонаж призвал существо, оно ведёт себя максимально близко к своему естественному поведению (определяется ведущим). Оно не управляется персонажем и даже может быть враждебным по отношению к нему. В структурированной сцене существо совершает свой ход сразу после призвавшего его персонажа.

Перед совершением проверки Призыва выберите любое количество дополнительных эффектов, перечисленных в Таблице III.2–8. **Дополнительные эффекты призыва.** Эти эффекты добавляются к проверке.

Проклятье

Концентрация: да

Навыки: Вера, Магия

Это действие отражает боевое использование магии проклятий. Ваш персонаж выбирает одну цель, находящуюся

ТАБЛИЦА III.2–7. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ ЛЕЧЕНИЯ

ЭФФЕКТЫ	МОД. СЛОЖНОСТИ
Восстанавливающий. Выберите один длительный эффект состояния, действующий на цель. Этот длительный эффект немедленно оканчивается.	+ ♦
Дистанционный. Увеличьте дистанцию заклинания на одну категорию. Этот эффект можно применять несколько раз, каждый раз увеличивая дистанцию на одну категорию.	+ ♦
Дополнительная цель. Заклинание воздействует на одну дополнительную цель, находящуюся в пределах дистанции. Кроме того, после накладывания заклинания вы можете потратить А, чтобы оказать воздействие на одну дополнительную цель, находящуюся в пределах дистанции заклинания (можно использовать несколько раз, каждый раз тратя А).	+ ♦
Лечение критических травм. Выберите одну критическую травму, от которой страдает цель. Если заклинание успешно, критическая травма излечивается.	+ ♦♦
Оживление выведенных из строя. Персонаж может выбрать цели, выведенные из строя.	+ ♦♦
Воскрешение. Персонаж может выбрать цель, умершую в текущей сцене. Если проверка успешна, цель оживает и теперь имеет количество ран, равное порогу ран. Если проверка будет провалена, больше никто не может совершать попытки воскрешения этой цели.	+ ♦♦♦♦

ТАБЛИЦА III.2—8. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ ПРИЗЫВА

ЭФФЕКТЫ	МОД. СЛОЖНОСТИ
Дистанционный. Увеличьте дистанцию заклинания (дистанцию между заклинателем и местом появления призываемого предмета или существа) на одну категорию. Этот эффект можно применять несколько раз, каждый раз увеличивая дистанцию на одну категорию.	+ ♦
Дополнительный призыв. Заклинание призывает один дополнительный предмет, оружие или существо. Кроме того, после накладывания заклинания вы можете потратить А А для призыва одного дополнительного предмета, оружия или существа (можно использовать несколько раз, каждый раз тратя А А).	+ ♦
Призыв союзника. Существо, призванное персонажем, дружелюбно по отношению к нему и подчиняется всем его командам. Персонаж может потратить манёвр, чтобы дать существу указания, что позволяет ему определить действие и манёвр существа (если персонаж призывает несколько существ, он может потратить один манёвр в свой ход, чтобы дать указания всем призванным существам).	+ ♦
Средний призыв. Персонаж может призвать более сложный инструмент с движущимися частями, соперника с фигурой не больше 1 или двуручное оружие ближнего боя.	+ ♦
Великий призыв. Персонаж может призвать соперника с фигурой не больше 3.	+ ♦ ♦

в пределах короткой дистанции, а потом совершает проверку Магии или Веры. Сложность этой проверки по умолчанию **обычная** (♦ ♦). Если проверка успешна, то до конца следующего хода этого персонажа цель уменьшает на 1 все характеристики для всех проверок (другими словами, нужно убрать одну ♦ из проверок).

Перед совершением проверки Проклятья выберите любое количество дополнительных эффектов, перечисленных в Таблице III.2—9. **Дополнительные эффекты проклятья.** Эти эффекты добавляются к проверке.

РАССЕИВАНИЕ

Концентрация: нет
Навыки: Магия

Способность рассеивать магию — странное и необычное искусство, доступное только заклинателям, работающим с чистой магией. Персонаж выбирает одну цель в пределах короткой дистанции, находящуюся под эффектом любого заклинания, а потом совершает проверку Магии. Сложность этой проверки по умолчанию **сложная** (♦ ♦ ♦). Если проверка успешна, все эффекты на цели тут же оканчивают действие (если рассеиваемое заклинание действовало на несколько целей, остальные цели остаются под его действием).

Перед совершением проверки Рассеивания выберите любое количество дополнительных эффектов, перечисленных в Таблице III.2—10. **Дополнительные эффекты рассеивания** на странице 218. Эти эффекты добавляются к проверке.

УСИЛЕНИЕ

Концентрация: да
Навыки: Вера, Природа

Это использование магии для усиления существ. Персонаж выбирает одну цель, с которой он находится вплотную (это может быть он сам), а потом совершает проверку Веры или Природы. Сложность этой проверки по умолчанию **обычная** (♦ ♦). Если проверка успешна, то до конца следующего хода вашего персонажа цель увеличивает на 1 характеристики для всех проверок навыков (в сущности, это означает добавление ♦ к проверкам). Персонаж не может находиться под действием более одного заклинания Усиление одновременно (эффекты не складываются).

Перед совершением проверки Усиления выберите любое количество дополнительных эффектов, перечисленных в Таблице III.2—11. **Дополнительные эффекты усиления** на странице 218. Эти эффекты добавляются к проверке.

ТАБЛИЦА III.2—9. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ ПРОКЛЯТЬЯ

ЭФФЕКТЫ	МОД. СЛОЖНОСТИ
Дистанционный. Увеличьте дистанцию заклинания на одну категорию. Этот эффект можно применять несколько раз, каждый раз увеличивая дистанцию на одну категорию.	+ ♦
Неудача. После того как цель совершила проверку, вы можете повернуть одну ■ так, чтобы на ней был ✕.	+ ♦
Ослабление. Когда цель по какой-либо причине получает усталость, она получает 1 дополнительную усталость.	+ ♦
Дополнительная цель. Заклинание воздействует на одну дополнительную цель, находящуюся в пределах дистанции. Кроме того, после накладывания заклинания вы можете потратить А, чтобы оказать воздействие на одну дополнительную цель, находящуюся в пределах дистанции заклинания (можно использовать несколько раз, каждый раз тратя А).	+ ♦ ♦
Отчаяние (только Вера). Пороги ран и усталости персонажа уменьшаются на количество, равное рангу Знания вашего персонажа. Этот эффект нельзя объединять с эффектом Дополнительная цель.	+ ♦ ♦
Рок (только Магия). После того как цель совершила проверку, вы можете повернуть одну любую кость в наборе, не показывающую ☉ или ☘, на другую грань.	+ ♦ ♦
Паралич. Цель в замешательстве на время длительности заклинания. Этот эффект нельзя объединять с эффектом Дополнительная цель.	+ ♦ ♦ ♦

ТАБЛИЦА III.2—10. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ РАССЕИВАНИЯ

ЭФФЕКТЫ	МОД. СЛОЖНОСТИ
Дистанционный. Увеличьте дистанцию заклинания на одну категорию. Этот эффект можно применять несколько раз, каждый раз увеличивая дистанцию на одну категорию.	+ ♦
Дополнительная цель. Заклинание воздействует на одну дополнительную цель, находящуюся в пределах дистанции. Кроме того, после накладывания заклинания вы можете потратить А, чтобы оказать воздействие на одну дополнительную цель, находящуюся в пределах дистанции заклинания (можно использовать несколько раз, каждый раз тратя А).	+ ♦♦

ТАБЛИЦА III.2—11. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ УСИЛЕНИЯ

ЭФФЕКТЫ	МОД. СЛОЖНОСТИ
Божественное здоровье (только Вера). Цель увеличивает порог ран на число, равное рангу Знания вашего персонажа, на время длительности заклинания.	+ ♦
Быстрота. Цели, находящиеся под действием этого заклинания, игнорируют эффекты пересечённой местности и не могут быть обездвижены.	+ ♦
Дистанционный. Увеличьте дистанцию заклинания на одну категорию. Этот эффект можно применять несколько раз, каждый раз увеличивая дистанцию на одну категорию.	+ ♦
Природная ярость (только Природа). Цель добавляет к боевым проверкам без оружия дополнительный урон, равный рангу Знания вашего персонажа, а критическое значение этих проверок становится равным 3.	+ ♦
Ускорение. Цели, находящиеся под действием этого заклинания, могут всегда совершать второй манёвр в свой ход, не получая усталости (они всё равно могут совершить только два манёвра в свой ход).	+ ♦
Дополнительная цель. Заклинание воздействует на одну дополнительную цель, находящуюся в пределах дистанции. Кроме того, после накладывания заклинания вы можете потратить А, чтобы оказать воздействие на одну дополнительную цель, находящуюся в пределах дистанции заклинания (можно использовать несколько раз, каждый раз тратя А).	+ ♦♦

МАНЁВРЫ

Эти манёвры предназначены для персонажей, использующих магические навыки. Так же как большая часть манёвров, они не всегда требуют проверок, но влияют на совершаемые персонажем проверки навыков.

Конечно, вы и ваши игроки можете описывать обычные манёвры в терминах магии, когда это уместно. Например, игрок может описать защитную стойку (стр. 98) как сосредоточение персонажа на воздвижении магических барьеров, или он может описать помощь (стр. 99) как небольшой толчок магической энергии, направляющий траекторию меча союзника.

КОНТРАКЛИНАНИЕ

Многие опытные маги или заклинатели могут попытаться противостоять заклинаниям противников. Если персонаж совершает манёвр контрзаклинания, до конца его следующего хода все противники, находящиеся в пределах средней дистанции, усиливают один раз сложность проверок для накладывания заклинаний.

КОНЦЕНТРАЦИЯ

Некоторые магические эффекты требуют поддержания концентрации. Если магическое действие (или заклинание) может получить преимущество от концентрации, это указано в его описании.

Заклинания, которые можно поддерживать концентрацией, длятся до конца следующего хода персонажа (как указано в их описании). Но если персонаж совершает манёвр концентрации во время своего

следующего хода, эффекты заклинания продлятся до конца будущего хода персонажа. Так заклинание можно поддерживать неограниченно долго, если каждый ход совершать манёвр концентрации.

МАГИЧЕСКИЕ ПРИСПОСОБЛЕНИЯ

Магические навыки, как любые другие, могут усиливаться разнообразными предметами. Вы можете узнать в них основные магические инструменты, такие как посохи, жезлы и сферы. Мы называем их **магическими приспособлениями**, и это новый вид снаряжения.

У каждого магического приспособления есть определённый основной эффект (например, все посохи позволяют вашему персонажу увеличивать дистанцию заклинаний). Эти эффекты выбраны нами за простоту использования и объяснения. Однако, если вы в своём игровом мире хотите, чтобы дистанцию заклинаний увеличивали жезлы, просто поменяйте у разных предметов их эффекты. Большая часть магических инструментов также усиливает базовый урон заклинаний атаки. Если магию правильно сфокусировать, то она наносит больший урон, который сравнится с уроном от обычного оружия.

Есть два жёстких правила касательно магических приспособлений. Первое заключается в том, что ваш персонаж может получить выгоду от использования только одного приспособления за раз. Таким образом, если у вашего персонажа есть одновременно сфера и жезл, он выбирает, что будет использовать при накладывании заклинания. Второе заключается

в том, что если персонаж держит магическое при-
способление в руках, то он не получает к проверке ■
за то, что руки у него не пустые.

Друидический венец

Друидические венцы могут быть переплетёнными
лентами металла, изысканными головными украше-
ниями из рогов или даже коронами из плюща. Они
помогают тем, кто использует природную магию,
лучше общаться с миром природы.

Когда владелец накладывает заклинание Призыва
живого существа, добавление эффекта Призыв союз-
ника не увеличивает его сложность. Кроме того, суще-
ство остаётся призванным до конца сцены, без необ-
ходимости персонажа концентрироваться.

Магические жезлы

Жезлы наравне с посохами используются в магии с дав-
них пор. Обычно по форме и размеру жезлы подобны
палочке дирижёра, а изготавливают их из самых раз-
ных материалов.

Жезлы позволяют владельцу накладывать закли-
нания определённым образом. Когда персонаж соз-
даёт или получает жезл, вы, ведущий, определяете
эффект, который он позволяет добавить, не увели-
чивая сложность заклинания. Выбранный эффект
должен быть тем, что в обычных условиях, без жезла,
увеличивает сложность лишь на 1. Кроме того, закли-
нания атаки, сотворённые владельцем, увеличивают
базовый урон на 3.

Например, у персонажа может быть жезл огня,
позволяющий добавлять к магическим атакам Огнен-
ный эффект. Может существовать жезл ослабления,
позволяющий добавлять эффект Ослабление к накла-
дываемым проклятьям. Однако жезл великого при-
зыва не может существовать, потому что эффект
Великий призыв увеличивает сложность на 2.

Магические кольца

Магические кольца в фэнтезийных мирах — это
опасные предметы, обладающие огромной силой.
Мы решили придерживаться этой концепции, по-
этому наши кольца — предметы мощные и опасные.

Когда персонаж получает магическое кольцо, веду-
щий выбирает один вид магического навыка, затем три
эффекта, добавляемых к заклинаниям этого навыка.
Два эффекта должны быть из тех, что увеличивают
сложность только на 1; а третий из тех, что увеличи-
вают сложность на 2. Когда владелец накладывает
заклинание, добавление этих эффектов не увеличивает
сложность заклинания. Но при использовании маги-
ческого кольца вы всегда усиливаете один раз слож-
ность всех накладываемых заклинаний, и ❖ ❖ нельзя
потратить на уничтожение кольца. Вдобавок закли-
нания атаки владельца увеличивают базовый урон на 2.

Примером может послужить кольцо защиты,
позволяющее персонажу добавлять эффекты Дистан-
ционный, Дополнительная цель и Отражение к закли-
нанию Барьер, не увеличивая сложность.

Магические посохи

Магические посохи издавна служат воплощением
магии во множестве игровых миров. Посохи, исполь-
зуемые волшебниками, друидами и шаманами, могут
быть изготовлены из латуни, обсидиана, обычного
дерева или чего угодно другого, и зачастую их укра-
шают рунами.

Магические посохи усиливают способность накла-
дывать заклинания на расстоянии. При накладывании
заклинания с помощью посоха, добавление первого
Дистанционного эффекта не увеличивает сложность
заклинания. Кроме того, заклинания атаки, наложен-
ные владельцем, увеличивают базовый урон на 4.

Магические сферы

Эти сферы изготавливают из стекла, драгоценных кам-
ней или полупрозрачных минералов, и обычно они
достаточно малы, чтобы их можно было носить с собой.

Магические сферы помогают владельцу воздей-
ствовать заклинаниями на большее количество целей.
Когда владелец накладывает заклинание, добавление
эффектов Дополнительная цель и Дополнительный
призыв не увеличивает его сложность. Кроме того,
заклинания атаки, сотворённые владельцем, увеличи-
вают базовый урон на 3.

Священные символы

Священные символы — это предметы, отражающие
веру вашего персонажа и помогающие ему придавать
этой вере форму заклинаний. Это некие религиозные
символы, возможно ожерелья, кольца, эмблемы или
медальоны. Однако они также могут просто отражать
мировоззрение вашего персонажа.

Священный символ позволяет верующим закли-
нателям совершать уникальные чудеса. Когда
они накладывают заклинание, добавление любых
эффектов с требованием «только Вера» увеличивает
сложность на 1 меньше, чем обычно. Кроме того,
число ран, устранимых вашим Лечением, увеличи-
вается на 2.

ТАБЛИЦА III.2—12. МАГИЧЕСКИЕ
ПРИСПОСОБЛЕНИЯ

ПРЕДМЕТ	УРОН	ГРУЗ	ЦЕНА	РЕДКОСТЬ
Друидический венец	+0	0	750	5
Магический жезл	+3	1	400	5
Магическая сфера	+3	1	1 000	6
Магический посох	+4	2	400	3
Магическое кольцо	+2	0	10 000	8
Священный символ	+0	0	250	4

ПРАВИЛА ПО ТРАНСПОРТУ

Взаимодействие с транспортом в некоторых играх достаточно абстрактное, чтобы вам не требовались особые правила. Однако есть игры, в которые намеренно включены механизированные шагоходы, заполненные гаджетами спортивные автомобили и межпланетные космические корабли. В этом разделе приводятся правила для транспорта, которые можно интегрировать непосредственно с системой GENESYS и сделать доступными для творческих ведущих и игроков.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ТРАНСПОРТА

Все виды транспорта описываются несколькими характеристиками. Эти характеристики отражают такие факторы как прочность щитов космического корабля или ускорение гоночного автомобиля. Описанные здесь характеристики покрывают основную часть важной игромеханической информации о транспорте.

- **Манёвренность:** управляемость транспортного средства и его отзывчивость пилоту.
- **Максимальная скорость:** предельная скорость транспортного средства.
- **Фигура:** абстрактный размер транспортного средства.
- **Защита:** первая линия защиты транспортного средства от атак и столкновений. Обычно представлена в виде энергетических щитов звездолёта, но может также включать и другие факторы, как технологические, так и другие, предотвращающие получение урона бронёй транспортного средства.
- **Броня:** броня транспортного средства, подобная поглощению у персонажей.
- **Порог повреждений корпуса:** отражение прочности конструкции транспортного средства и его способность получать урон и оставаться работоспособным.
- **Порог перегрузки систем:** предел, до которого транспортное средство можно использовать в нештатном режиме, после чего его важные системы будут перегружены или отключатся.

МАНЁВРЕННОСТЬ

Манёвренность отражает управляемость транспорта и его отзывчивость пилоту и экипажу. Огромные парусники требуют невероятных усилий от многочисленных членов команды, чтобы сменить курс, а у космических кораблей есть автоматизированная система, помогающая пилотам избегать столкновений и маневрировать. На манёвренность оказывают влияние такие факторы, как форма, системы управления, масса и общая неповоротливость.

Игромеханически манёвренность транспортного средства указывает на число  или , добавляемых

в набор костей, когда персонаж совершает проверки Пилотирования. Пилоты добавляют в набор соответствующее количество  при отрицательном значении манёвренности или  — при положительном. Смотрите в Таблице III.2–13. Примеры манёвренности примеры различных видов транспортных средств.

МАКСИМАЛЬНАЯ СКОРОСТЬ

Скорость транспортного средства, абстрактная мера измерения его скорости и ускорения, указывает, насколько быстро оно движется относительно своего окружения и какие манёвры доступны пилоту. Указанная скорость — максимальная для данного транспортного средства. Транспорт может перемещаться со скоростью меньше максимальной.

ЭФФЕКТЫ ТЕКУЩЕЙ СКОРОСТИ

При использовании транспортного средства вы должны всегда отслеживать его текущую скорость. Скорость транспортного средства может разниться от нулевой до максимальной. Можно использовать манёвры транспортного средства для ускорения или торможения (смотрите Манёвры на стр. 226).

Кроме того, если текущая скорость транспортного средства выше 0, к нему могут применяться дополнительные эффекты (смотрите Таблицу III.2–14. Скорость транспортного средства в структурированных сценах).

УПРАВЛЕНИЕ

В каждом раунде транспортное средство перемещается на определённое расстояние, в зависимости от его текущей скорости. Работа пилота теоретически заключается в том, чтобы контролировать это перемещение для сохранения жизни другим пассажирам.



ДЕТАЛИ ТРАНСПОРТНОГО СРЕДСТВА

У большинства транспортных средств есть многочисленные детали, которые могут получать повреждения. Мы перечислим эти детали и опишем, что происходит при их поломке (обычно от критических попаданий).

Двигатель: двигатель — это нечто, что движет транспортное средство вперёд. Если у транспортного средства сломан двигатель, его пилот не может совершать манёвр ускорения и его скорость в каждом раунде уменьшается на 1, до минимальной 0.

Защитные системы: если у транспорта сломаны защитные системы, уменьшите его защиту до 0.

Корпус: если у транспорта сломан корпус, его броня уменьшается до 0.

Навигационные системы: Если у транспортного средства сломаны навигационные системы, его

управляемость становится равной -3 (если только она уже не ниже этого числа).

Оружие: некоторые виды транспортных средств обладают одной или несколькими оружейными системами. Если оружие сломано, его нельзя использовать (смотрите **Износ снаряжения** на стр. 89).

Тормоза: если у транспортного средства сломаны тормоза, его пилот не может выполнять манёвр торможения. Транспортное средство по-прежнему может остановиться после прохождения большого расстояния или за счёт столкновения с чем-нибудь.

Починка детали требует проверки Механики. Часто сложность проверки определяется тяжестью критического попадания; в противном случае она должна быть **обычной** (♦♦) или **сложной** (♦♦♦), на ваше, как ведущего, усмотрение.

Если ваш персонаж пилотирует транспортное средство, он должен им управлять. В каждом раунде в начале или конце своего хода вы перемещаете транспортное средство на определённое количество диапазонов дистанции, в зависимости от его скорости, как описано в **Таблице III.2–14. Скорость транспортного средства в структурированных сценах**.

Обычно транспортное средство при этом перемещении двигается туда, куда хочет пилот. Однако, поскольку персонажи игроков славятся своими попытками игнорировать такие вещи, как инструкции по безопасности, дорожные знаки и законы физики, вы всегда можете потребовать, чтобы пилот совершил действие **Опасное вождение** (смотрите на стр. 228), чтобы он оказался в нужном месте (если это вообще возможно). Объезд препятствий, повороты под углом больше девяноста градусов, а также посадка и высадка

без полной остановки почти наверняка должны требовать от пилота совершения этого действия. Если проверка провалена, вы, ведущий, определяете финальное положение (и состояние) транспортного средства, но как минимум это должно быть отклонение от курса, а в худшем случае — столкновение с препятствиями (смотрите **Столкновения** на стр. 222).

Если за рулём транспортного средства сидит больше одного пилота, управление происходит каждый раунд только в ход первого пилота. Если у транспортного средства нет пилота, который бы им управлял, оно всё равно перемещается, но делает это в конце раунда, и вы сами определяете его местоположение и то, не сбило ли оно какие-то объекты по дороге.

ТАБЛИЦА III.2–13. ПРИМЕРЫ МАНЁВРЕННОСТИ

МАНЁВРЕННОСТЬ	ПРИМЕРЫ ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВ
–4	Детские санки, поезд, ракета с одним двигателем
–3	Авианосец, космический линкор, нарты, трёхмачтовый тяжёлый фрегат
–2	Боевой шагohод, пассажирский самолёт, тяжёлый танк, шлюп
–1	Дельтаплан, запряжённая лошадьми карета, лёгкий танк, мотоцикл
0	Моторная лодка, обычный автомобиль, ракетный ранец
+1	Велосипед, обученная лошадь, транспорт на воздушной подушке
+2	Дорогой автомобиль, реактивный истребитель
+3	Мощный гоночный автомобиль, самолёт для высшего пилотажа, снегоход
+4	Космический истребитель с помощником-ИИ, экзоскелет с нейроинтерфейсом

ТАБЛИЦА III.2–14. СКОРОСТЬ ТРАНСПОРТНОГО СРЕДСТВА В СТРУКТУРИРОВАННЫХ СЦЕНАХ

СКОРОСТЬ	ВЫНУЖДЕННОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ	ПРОЧИЕ ЭФФЕКТЫ
0	0 диапазонов дистанции	—
1	1 диапазон дистанции	—
2	2 диапазона дистанции	—
3–4	3 диапазона дистанции	Усиьте 1 раз сложность всех проверок управления. Добавьте 20 к результату критического попадания, вызванного столкновением (смотрите Столкновения на стр. 222).
5	4 диапазона дистанции	Усиьте 1 раз сложность всех боевых проверок, направленных на это транспортное средство. Усиьте дважды сложность всех проверок управления. Добавьте 40 к результату критического попадания, вызванного столкновением (смотрите Столкновения на стр. 222).

Починка повреждённого корпуса

Перегрузка систем и результаты некоторых критических попаданий временны, а вот повреждения корпуса более постоянны. Починка повреждённого корпуса требует трёх вещей: подходящего места обслуживания, денег и времени. Место обслуживания считается подходящим, если в нём есть достаточное число инструментов, света, запчастей и пространства, нужного для починки транспортного средства.

Мы советуем выставить цену в 100 за починку 1 повреждения корпуса, но эта стоимость может меняться, в зависимости от репутации вашего персонажа, распространённости запчастей и прочих факторов. Небольшой урон (вплоть до четверти от порога повреждений корпуса) можно починить за несколько дней, а урон, превышающий четверть, занимает недели, а то и месяцы починки.

Столкновения

Случается так, что транспортное средство сталкивается с элементами окружающей местности или другими транспортными средствами. В этих случаях есть два возможных варианта столкновения: скользящий удар (небольшое столкновение) и лобовое столкновение (серьёзное столкновение). Столкновения могут быть смягчены защитными системами корабля или транспортного средства.

В случае небольшого столкновения весь вовлечённый в него транспорт получает по одному критическому попаданию (смотрите **Критические попадания по транспорту** на стр. 231). Вычитите защиту транспорта, умноженную на 10, из броска для **Таблицы III.2–18. Результат критического попадания** на странице 230. Если результат уменьшился до нуля или ниже, то щиты транспорта или системы защиты поглотили энергию столкновения, а критическое попадание отменяется.

В случае серьёзного столкновения все вовлечённые в него транспортные средства получают по одному критическому попаданию. Вычитите защиту транспортного средства, умноженную на 5, из броска для критического попадания. Если результат уменьшился до нуля или ниже, критическое попадание отменяется.

По вашему усмотрению некоторые особенно крупные транспортные средства могут игнорировать столкновения с очень маленькими. Однако крупным транспортным средствам будет сложно избегать столкновения с элементами окружения.

Фигура

Так же как скорость, фигура — это абстрактное число, используемое для описания размера и массы

транспортного средства по сравнению с другими. Фигура сильно зависит от масштаба и используется для вычисления сложности атаки по целям разного размера. В целом по крупным транспортным средствам попадать проще, а по маленьким — сложнее.

Значения фигуры разнятся от 0 до 10 (или даже больше). Фигура 0 меньше человека, фигура 1 размером со взрослого человека, а фигура 2 — это размер большинства автомобилей и крупных животных. Реактивные истребители, грузовые самолёты и грузовики дальнбойщиков имеют фигуру от 3 до 4. Морские линкоры и космические корабли имеют фигуру от 5 до 10.

Порог повреждений корпуса

Порог повреждений корпуса — это отражение прочности транспортного средства и его устойчивости к урону. Крепость корпуса корабля и его мачт, качество велосипедной цепи и шестерёнок и прочность каркаса танка отображаются порогом повреждений корпуса. Повреждение корпуса обычно требует тяжёлой работы для починки, а обходятся такие работы очень дорого.

Так же как порог ран у персонажа игрока, порог повреждений корпуса отражает количество физического урона, которое может получить транспортное средство до того, как станет неработоспособным или уничтоженным. В игровых терминах, когда у транспортного средства порог повреждений корпуса превышает, происходит одно из двух. Если оно занято только второстепенными персонажами, такими как приспешники, оно попросту уничтожается — ломается, переворачивается или взрывается. Если оно занято важными для сюжета персонажами, такими как ПИИ или соперники/главари, оно получает критическое попадание (смотрите **Критические попадания по транспорту** на стр. 231) и становится нерабочим. Пока повреждения корпуса не уменьшатся до порога повреждений корпуса или ниже, все его детали сломаны (смотрите **Детали транспортного средства** на стр. 221).

Порог повреждений корпуса измеряется в планетарном масштабе (смотрите **Планетарный масштаб**

Срочная починка

Пилот или команда транспортного средства с повреждениями корпуса, превышающими порог повреждений корпуса, может попытаться срочно починить транспортное средство, взяв запасные части из других деталей и совершив сложную (♦♦♦) проверку **Механики**. Успех приводит транспортное средство в подобие рабочего состояния. Транспортное средство уменьшает число повреждений корпуса до значения на 1 меньше порога повреждений корпуса, но системы защиты, корпус, навигационные системы и оружие остаются сломанными, пока транспорт не получит полноценный ремонт.

против персонального масштаба на стр. 224), а это значит, что 1 повреждение корпуса равняется 10 ранам у человека.

Порог перегрузки систем

Порог перегрузки систем отражает способность транспортного средства действовать в суровых условиях, а также точку, в которой оно перегреется, израсходует источник энергии или как-то иначе перестанет функционировать. Порог перегрузки систем парусного судна может отражать качество движущихся частей, таких как румпель и оснастка, а у футуристического боевого костюма это может быть состояние реактора.

Чаще всего транспортное средство получает перегрузку систем из-за действий экипажа, когда его эксплуатируют на пределе возможностей (или за этими пределами). Вождение танка по пересечённой местности или хождение на парусном судне в шторм может вызвать перегрузку систем, равно как и использование двигателя автомобиля в непредусмотренных для этого режимах. Пилот также может тратить ⚡ при проверках, вызывая перегрузку систем, что отражает спешку персонажа или его безрассудное отношение к транспортному средству.

Так же как порог усталости персонажа игрока, перегрузка систем отражает давление, которое транспорт может пережить, прежде чем перегреется, сломается, отключится или как-то иначе временно прекратит функционировать. В игровых терминах, когда у транспорта превышает порог перегрузки систем, его скорость в начале следующего раунда опускается до 0. Пока перегрузка систем не перестанет превышать порог перегрузки систем, детали транспорта отказываются функционировать, как описано во врезке **Детали транспортного средства** на странице 221.

Перегрузка систем измеряется в планетарном масштабе (смотрите на стр. 224), что означает, что 1 перегрузка систем равняется 10 усталости. Важно отметить, что, в отличие от персональной усталости, перегрузку систем нельзя вылечить, потратив ⚡.

УСТРАНЕНИЕ ПЕРЕГРУЗКИ СИСТЕМ

Поскольку ситуация на борту транспортного средства, превысившего порог перегрузки систем, действительно отчаянная, не всё потеряно. Любой член экипажа может помочь транспортному средству устранить перегрузку систем, совершив починку и устранив последствия, например перезагрузить системы, обходя сожжённые схемы и гася возгорания. Это совершается действием **Устранение последствий** (смотрите на стр. 229).

Транспортное средство постепенно само устраняет перегрузку систем. За каждый полный день, проведённый без получения перегрузки систем, перегрузка систем уменьшается на 1.

Её можно вылечить только действиями, предпринимаемыми экипажем, или медленно, с течением времени.

Безопасность

В общих чертах безопасность транспортного средства — это сочетание манёвренности, прочности корпуса или шасси, силы щитов и толщины брони. В некоторых игровых мирах безопасность транспортного средства обеспечивается толстой деревянной или железной обшивкой, а в других экипаж защищён активной бронёй, углепластиковыми панелями или даже энергетическими полями, поглощающими энергию чужих атак.

В GENESYS безопасность обеспечивается двумя обобщёнными параметрами: защитой и бронёй.

Защита

Защита отражает способность транспортного средства полностью отклонять или уменьшать урон от атак и столкновений за счёт абляционной брони, отклоняющих щитов, системы противовоздушной обороны, иллюзорных двойников или других, более экзотических технологий.

Защита работает так же, как описано на странице 104: каждая единица защиты добавляет ■ к броскам атаки (ближнего или дальнего боя), совершаемым по этому транспортному средству.

Броня

Броня — это вторая линия обороны летающего транспорта и единственное средство безопасности у наземного транспорта. Броня отображает самые разнообразные защитные пластины, и она поглощает урон от атак и ударов, сумевших пробить защиту.

Броня транспортного средства поглощает количество урона, равное её рейтингу. Помните, что из-за использования планетарного масштаба 1 единица брони транспортного средства эквивалентна 10 единицам поглощения персонального масштаба (смотрите **Планетарный масштаб против персонального масштаба** на стр. 224).

Оружие транспорта

У оружия транспорта есть набор характеристик. Это оружие похоже на то, что описано в **Главе 5. Снаряжение** в Части I (стр. 82), с небольшими отличиями.

- **Дистанция.** Это максимальная дистанция оружия. У установленного на транспорт оружия есть дополнительный диапазон дистанции — стратегическая, — как описано в разделе **Планетарный масштаб против персонального масштаба** на странице 224.
- **Урон.** Это число — базовый урон, наносимый оружием при успешной атаке. За каждый ⚡, выпавший при атаке, атакующий добавляет 1 к базовому урону. Если у оружия транспорта

нет свойства Персональный масштаб (смотрите **Планетарный масштаб против персонального масштаба** на стр. 224), помните, что каждая единица урона у оружия транспорта равна десяти единицам урона в персональном масштабе.

- **Рейтинг критического попадания.** Транспортные средства получают критические попадания, а не критические травмы, и этот рейтинг указывает на то, сколько **А** требуется для критического попадания из этого оружия по транспортному средству. Если получено достаточное количество **А** и происходит критическое попадание, персонаж, стрелявший из оружия, бросает 1d100 по **Таблице III.2–18. Результат критического попадания** на странице 230, чтобы определить эффект критического попадания по цели. Некоторые виды оружия и таланты модифицируют этот бросок, делая его более или менее эффективным. Кроме того, за одно попадание по цели персонаж может совершить только одно критическое попадание. Однако, если

при броске выпало достаточно **А** для нескольких критических попаданий, персонаж может добавить 10 к результату броска за каждое такое дополнительное критическое попадание.

- **Сектор стрельбы.** Направление или направления, в которых можно вести огонь из оружия, относительно его основания. Это свойство есть не у всех видов оружия, и это скорее повествовательный элемент, чем жёсткое игромеханическое ограничение. Например, оружие, стреляющее только вперёд, не может выстрелить в цель, находящуюся за транспортным средством, а вот оружие, установленное на турели, может вращаться и стрелять в любую цель, не заслонённую корпусом самого транспортного средства.
- **Особые свойства.** У многих видов оружия есть дополнительные свойства предметов, влияющие на их эффективность. Описание этих особых свойств находится на странице 86 в **Главе 5. Снаряжение в Части I**.

ПЛАНЕТАРНЫЙ МАСШТАБ ПРОТИВ ПЕРСОНАЛЬНОГО МАСШТАБА

Транспортные средства крупнее людей. Они также двигаются быстрее, и если у них есть оружие, то это оружие гораздо мощнее того, что может носить человек. Для отображения этих особенностей мы создали **планетарный масштаб** (в противовес **персональному масштабу**, в котором обычно действуют ваши персонажи).

Планетарный масштаб подобен персональному масштабу, но всё же обширнее. Для описания увеличенных дистанций, на которые перемещается транспортное средство (а иногда и увеличенной дистанции его оружия), мы добавили шестой диапазон дистанции, **стратегическую**. Оружие транспортных средств тоже действует в планетарном масштабе, что означает, что они наносят гораздо больше урона, чем оружие персонального масштаба. Сейчас мы рассмотрим это более подробно.

СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ДИСТАНЦИЯ

Стратегическая дистанция — это шестой диапазон дистанции, отражающий расстояния, превышающие экстремальную дистанцию. На такой дистанции люди не видят друг друга невооружённым глазом и не могут взаимодействовать без помощи технологий — именно поэтому она не входит в стандартный набор диапазонов дистанции. Однако, если вы используете транспортное средство, в особенности если оно укомплектовано мощными сенсорами или другими технологиями, то это самая дальняя дистанция, на которой вы можете взаимодействовать с целями. Обычно транспортные средства могут обнаружить



друг друга на стратегической дистанции, если только одно из них или оба не ведут себя скрытно, но они не могут обнаружить на такой дистанции пехоту без особых сенсоров, наводчиков и подобных устройств.

Оружие неприцельного огня, такое как артиллерия, часто действует именно на стратегической дистанции, то же относится и к самонаводящемуся оружию, ракетам и торпедам. Однако большая часть оружия для транспортных средств (например, пулемёты реактивного истребителя и пушки парусника) не функционирует на стратегической дистанции, но зато действует на длинной и экстремальной дистанциях. Как правило, у большинства видов оружия, требующего линию видимости, дистанция ограничена экстремальной.

Поскольку стратегическая дистанция — это шестой диапазон дистанции, сложность совершения боевых проверок дальнего боя на стратегической дистанции **запредельная** (◆◆◆◆◆).

СРАЖЕНИЕ В ПЛАНЕТАРНОМ МАСШТАБЕ

Когда вы имеете дело с оружием, бронёй, порогом повреждений корпуса и порогом перегрузки систем транспортного средства, каждая их единица равна десяти единицам эквивалентной характеристики в персональном масштабе. Например, пулемёт с базовым уроном 3, установленный на вертолёт, наносит три единицы урона, когда стреляет в другое транспортное средство, но тридцать единиц урона, если стреляет в человека. И наоборот, автомат человека должен нанести вертолёту как минимум десять единиц урона, чтобы вертолёт получил одну единицу урона.

Заметьте, что большинство попаданий из оружия планетарного масштаба наносит индивидам огромный урон, значительно превышающий порог ран и автоматически выводящий цель из строя. Но вам может показаться, что этого недостаточно для отображения силы такого оружия, так что вы можете заставить персонажей добавлять 50 к результату броска

СРАЖЕНИЕ ТРАНСПОРТА

Боевое столкновение транспорта использует обычные боевые правила из **Главы 6. Боевые сцены** в **Части I**, начинающиеся на странице 95. Сражение транспорта не должно иметь абсолютно иную систему правил. Скорее наоборот, оно добавляет ещё один слой детализации базовых правил, позволяющий провести структурированную сцену с использованием персонажей, транспортных средств или и того и другого.

Обзор сражения транспорта

Сражение транспорта в **GENESYS** совершается в том же порядке и по тем же правилам, что описаны

Диапазоны дистанции в космосе

Космос очень и очень велик. Когда мы обсуждали диапазоны дистанции на странице 105, все они были недостаточно большими, чтобы отражать дистанции в космосе. Однако изящество диапазонов дистанции в том, что они не привязаны к конкретным расстояниям. Таким образом мы советуем при использовании транспортных средств в космосе немного масштабировать эти дистанции. Вплотную могут находиться два корабля, состыкованные друг с другом, а короткая и средняя дистанции могут быть незначительно больше, чем их эквиваленты на поверхности планеты. Однако, длинная и экстремальная дистанции могут отображать сотни километров, а стратегическая — тысячи.

критической травмы (кроме того, такое «попадание» в персонажа из оружия с планетарным масштабом может произойти на краю зоны взрыва, что объяснит, почему некоторые иногда всё же выживают).

Также обратите внимание на то, что обычное оружие, такое как пистолеты, сможет нанести критическое попадание тяжело бронированным единицам техники только в том случае, если его урон превысил броню транспортного средства.

Свойство предмета: Персональный масштаб

Это свойство может быть только у оружия транспортного средства. Мы используем его, когда хотим установить на транспортное средство небольшое оружие, такое как пулемёт на борту боевого вертолёта или гранатомёт на бронетранспортере.

У этого свойства есть такое правило: **всё описание этого оружия транспорта использует персональный масштаб вместо планетарного.**

в **Главе 6. Боевые сцены** в **Части I**. В этом разделе приводятся рекомендации по использованию транспорта в бою и дополнительные правила, облегчающие его использование.

Сражение небольшого транспорта

Сражения относительно небольшого транспорта, такого как танки, реактивные истребители, персональные космические корабли или боевые шагоходы, выглядят довольно просто. У пилота в каждом ходу есть один манёвр транспорта и одно действие транспорта (или два манёвра транспорта).

Сражение небольшого транспорта (особенно в случае очень быстрого, такого как реактивные истребители) выглядит довольно абстрактно. Из-за того, что они постоянно перемещаются и пытаются получить преимущество (благодаря невероятной скорости и подвижности), практически невозможно отобразить все их перемещения. Вместо этого вы и ваши игроки красиво описываете действия, предпринимаемые персонажами, а потом совершаете проверку навыка, чтобы определить исход этих действий.

СРАЖЕНИЕ КРУПНОГО ТРАНСПОРТА

Сражение крупных образцов техники, таких как боевые корабли (и морские, и космические), тоже оформлено абстрактно, из-за сложности и количества вовлечённых членов экипажа. Так же как при сражении небольшого транспорта, крупные корабли могут совершить в свой ход только один манёвр транспорта и одно действие транспорта (или два манёвра транспорта), в зависимости от того, что прикажет пилот или капитан.

Наряду с пилотом, все дополнительные члены экипажа могут использовать персональные действия и манёвры для обслуживания оружия, сенсоров, перемещения по кораблю и участия в бою. Всё это

Манёвры и действия «только для пилота»

Некоторые манёвры и действия помечены как «только для пилота». Такие манёвры и действия влияют на текущую скорость и расположение транспортного средства. Поскольку у каждого транспортного средства есть ограничение на то, как далеко и как быстро оно может переместиться, эти манёвры и действия имеют описанные ниже ограничения.

Транспортное средство может извлечь выгоду только от одного действия «только для пилота» за раунд.

Кроме того, транспортное средство может получить выгоду от одного манёвра «только для пилота» за раунд, а если получит 2 перегрузки системы, то сможет получить выгоду от второго манёвра «только для пилота». Если у транспортного средства только один пилот, этот пилот тоже должен получить 2 усталости (или потратить действие на совершение манёвра), чтобы совершить два манёвра, точно так же как в обычных боевых правилах.

У некоторых транспортных средств есть несколько пилотов. В этом случае два пилота могут совершить два манёвра «только для пилота», каждый по одному. Транспортное средство получит перегрузку систем за второй манёвр, но при этом со вторым пилотом ничего не случится.

происходит в одном и том же раунде и подчиняется порядку инициативы, как в персональном сражении. При сражении крупных кораблей следует помнить, что численность их экипажей может достигать нескольких тысяч человек. Ведущий и игроки не должны отслеживать инициативу и действия всех этих существ. Вместо этого сосредоточьтесь только на тех, кто делает важные для текущей сцены вещи, а всех остальных можно игнорировать.

СРАЖЕНИЕ ПЕХОТЫ И ТРАНСПОРТА

Иногда пешие персонажи могут атаковать врага в транспорте, или в сражении могут быть бронешины и пехотинцы. Пеших персонажей могут преследовать враги на лёгком транспорте или лошадях, или персонажа может выкинуть из транспорта в бою. В таких случаях персонажи на транспортных средствах ведут себя так, словно они участвуют в сражении небольшого транспорта (или даже в сражении крупного), а те, кто лишён транспорта, совершают свои ходы как обычно, как изложено в **Главе 6. Боевые сцены в Части I** (смотрите на стр. 95).

Обычно от пехотинцев не ожидают сражения с танками, но у них есть преимущество: из-за своего маленького размера по ним сложнее попасть, чем по другому транспорту. А сама пехота может с лёгкостью попадать по танкам, хоть им и придётся постараться, чтобы причинить урон. Сложность боевой проверки зависит от дистанции, но те, кто размером меньше, получают бонус за атаку тех, кто крупнее их (смотрите на стр. 109).

БОЕВЫЕ ХОДЫ

Так же как и при персональном сражении, сражения транспорта в **GENESYS** — это по большей части абстрактная деятельность, намеренно сделанная такой для быстроты и простоты использования. А потому манёвры, которые совершает транспорт, открыты для интерпретации вами и вашими игроками.

Персонаж игрока, являющийся пилотом, использует правила сражения со страницы 95. Это означает, что он может совершить в свой ход одно действие и один манёвр. Он также может совершить второй манёвр, либо получив усталость, либо потратив **A**, хотя он не может совершить в свой ход больше двух манёвров.

МАНЁВРЫ

Манёвры — это более простая деятельность, чем действия, обычно не требующая проверки навыка. Кроме всех манёвров, доступных в персональном сражении, есть ещё несколько манёвров, уникальных для транспорта. Эти дополнительные манёвры подчиняются обычным правилам для манёвров (смотрите на стр. 97). Кроме того (особенно на крупных транспортных средствах), считается, что персонажи могут совершать любые персональные манёвры, такие как распластывание, использование экипировки,

ОПАСНАЯ И ПЕРЕСЕЧЁННАЯ МЕСТНОСТЬ

Опасные препятствия могут ещё сильнее осложнить выполнение трюков. Вы должны добавлять  к проверкам, в зависимости от препятствий, с которыми вы столкнулись. Смотрите разные варианты в приведённой ниже таблице.

ТАБЛИЦА III.2—15. КОСТИ ШТРАФА ЗА ОПАСНОСТИ В НАВИГАЦИИ

КОЛИЧЕСТВО 	ОПИСАНИЕ МЕСТНОСТИ	ОПИСАНИЕ КОСМОСА
—	Плоская, ровная местность. Дороги, твёрдые поля, травянистые равнины или (при полёте) чистое небо и хорошая погода.	Относительно несложная навигационная ситуация. Широкое, неплотное поле астероидов, например, или разрежённая спокойная туманность.
+ 	Что-то делает местность пересечённой. Рассредоточенные деревья, густые кусты, покатые холмы, песчаные дюны или полёт в ветреную погоду.	Мешающие, но неопасные препятствия. Полёт через лунные горы, плотное астероидное поле или туманность.
+  	Опасная местность. Густой лес, крутые холмы, покрытые камнями, или полёт во время бури.	Опасная астрономическая ситуация. Облёт расколотой кометы или навигация в плотном и беспокойном астероидном поле.
+   	Очень опасная местность. Крутые скалы, глубокие болота или каньоны, ширины которых достаточно, чтобы транспорт мог в них провалиться.	Чрезвычайно опасная ситуация, такая как приближение к гравитационным аномалиям, полёт через астероидные туннели или другие опасные и безрассудные занятия.

взаимодействие с окружением и прицеливание личным оружием или оружием транспорта (однако вам следует руководствоваться здравым смыслом, что персонаж действительно может сделать, а что — нет).

Всем манёврам дан параметр «текущая скорость», показывающий, как быстро должен двигаться транспорт для совершения этого манёвра.

ПЕРЕСТРОЕНИЕ

Только для пилота: да

Фигура: любая

Текущая скорость: 1+

Пилот может переместить транспортное средство на расстояние до одного диапазона дистанции. Этот манёвр отражает объезд препятствий, сближение или отрыв в погоне, а также другие перестроения в окружающей среде.

Подготовка к удару

Только для пилота: да

Фигура: любая

Текущая скорость: любая

Один раз в раунд пилот может использовать этот манёвр, чтобы скорректировать курс транспорта и минимизировать урон от столкновения. До начала следующего хода пилота каждый раз, когда его транспорт получает урон, пилот может причинить ему количество перегрузки систем, не превышающее его фигуру, чтобы уменьшить получаемый урон на это количество, вплоть до минимального 0.

Кроме того, до начала следующего хода пилота каждый раз, когда по транспорту совершается критическое попадание, пилот может причинить ему количество единиц перегрузки систем, не превышающее его фигуру, чтобы уменьшить результат критического попадания на 10 за каждую полученную единицу перегрузки систем,

вплоть до минимального 0. Если результат из-за этого уменьшился до 0, критическое попадание отменяется.

ТОРМОЖЕНИЕ

Только для пилота: да

Фигура: любая

Текущая скорость: 1+

Пилот может уменьшить текущую скорость транспортного средства на 1 или больше, вплоть до минимальной 0. Транспортное средство получает количество перегрузки систем, равное количеству единиц, на которое уменьшилась скорость, минус 1, с минимумом 0.

УКЛОНЕНИЕ

Только для пилота: да

Фигура: 0–4

Текущая скорость: 3+

Один раз в раунд пилот может совершить этот манёвр, чтобы уклониться от вражеского огня. До начала следующего хода пилота усильте сложность всех атак, совершаемых по транспортному средству и персонажами в нём.

УСКОРЕНИЕ

Только для пилота: да

Фигура: любая

Текущая скорость: любая

Пилот может увеличить текущую скорость транспортного средства на 1 или больше, вплоть до его максимальной скорости. Транспортное средство получает количество перегрузки систем, равное количеству единиц, на которое увеличилась скорость, минус 1, с минимумом 0.

ДЕЙСТВИЯ

В сражении, в котором используются транспортные средства, ваш персонаж может совершать особые

Опасное вождение в повествовательных сценах

Если персонаж пытается выполнить чрезвычайно сложный или отчаянный трюк с транспортным средством во время повествовательной сцены, вам следует заставить этого персонажа совершить проверку, как если бы он проделывал Опасное вождение. Скорость транспортного средства при этом определяется по описанию игрока и обстоятельствам сцены.

действия, оказывающие влияние на его транспорт. Некоторые из этих действий помечены как «только для пилота». Транспортное средство может получать пользу лишь от одного действия «только для пилота» в раунд (смотрите **Манёвры и действия «только для пилота»** на стр. 226). Действия «только для пилота» влияют на перемещение транспортного средства, которое, в свою очередь, имеет ограничения по скорости.

Так же как у манёвров транспорта, у действий есть требования к скорости транспортного средства. Кроме того, помните, что любые действия из тех, что перечислены в списке, начинающемся на странице 101 в **Главе 6. Боевые сцены** в **Части I**, тоже можно совершать в бою с транспортом в рамках здравого смысла.

Дополнительные действия транспорта

Только для пилота: нет

Фигура: любая

Текущая скорость: любая

Будучи на борту транспортного средства в сражении, даже те, кто не сидят за штурвалом и не стреляют из оружия, могут участвовать в сцене. Возможные варианты помощи от них ограничены лишь воображением игроков, но в **Таблице III.2–16. Дополнительные действия транспорта** приводится список действий, которые пассажиры могут совершать во время сцен. В таблице приведены действия, требуемые для них навыки, сложность проверки и результаты в случае успеха. Все эти действия включают совершение проверки навыка (смотрите на стр. 101), и это ни в коей мере не полный список. Более того, не все эти действия можно совершать на всех видах транспорта в разных игровых мирах, так что используйте здравый смысл. В любом случае этот список может натолкнуть на множество идей.

Заградительный огонь

Только для пилота: нет

Фигура: 5+

Текущая скорость: 0–3

Стрелок использует оружие своего корабля, чтобы окружить его завесой из выстрелов, защищающей от транспорта меньшего размера. Все транспортные средства с меньшей фигурой, пытающиеся совершить атаку, должны будут вначале прорваться через ураган

выстрелов. Это действие также ускоряет сражение, если у вашего транспорта много оружия.

При выполнении действия Заградительный огонь ваш персонаж совершает **обычную** (♦ ♦) **проверку Артиллерии** и выбирает все экземпляры оружия одного вида с общим сектором стрельбы. Считается, что в этом раунде всё подходящее оружие выстрелило. Это действие требует для использования как минимум два экземпляра оружия, и его нельзя использовать, если нет хотя бы двух экземпляров оружия одного вида с общим сектором стрельбы. Все транспортные средства с фигурой 4 и меньше до конца своего следующего хода усиливают один раз сложность всех боевых проверок, совершаемых против транспортного средства вашего персонажа, плюс ещё один раз за А А при проверке. Если в их боевой проверке выпало ☹ ☹, они получают одно автоматическое попадание, наносящее половину базового урона (округляя в большую сторону) оружия, использовавшегося для Заградительного огня. Если же выпало ☹, они получают одно автоматическое попадание, наносящее полный базовый урон.

Вы можете решить, что Заградительный огонь покрывает не все сектора стрельбы оружия, оставляя некоторые участки открытыми.

Концентрированный огонь

Только для пилота: нет

Фигура: 5+

Текущая скорость: 0–3

Стрелок концентрирует огонь своего транспортного средства на одной точке в корпусе противника. В теории это должно нанести значительный урон. Это действие также ускоряет сражение, если у вашего транспорта много оружия.

При совершении действия Концентрированный огонь персонаж выбирает все экземпляры оружия одного вида (например, 24-фунтовые пушки на борту морского корабля или рельсотроны на борту космического корабля) с общим сектором стрельбы. Это действие требует для использования как минимум два экземпляра оружия, и его нельзя использовать, если нет хотя бы двух экземпляров оружия одного вида с общим сектором стрельбы. Несмотря на то, что персонаж стреляет из нескольких экземпляров, он совершает одну боевую проверку, как сказано в действии Совершение боевой проверки оружием транспорта. Если атака успешна, персонаж может один раз потратить А, чтобы добавить к одному попаданию урон, равный количеству экземпляров оружия, использованных в атаке.

Действие Концентрированный огонь можно использовать только для целей, являющихся транспортным средством с фигурой 5 и больше.

Опасное вождение

Только для пилота: да

Фигура: любая

ТАБЛИЦА III.2—16. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ ТРАНСПОРТА

ДЕЙСТВИЕ	НАВЫК И СЛОЖНОСТЬ	РЕЗУЛЬТАТЫ
Глушение радиопередач	Обычная (♦♦) проверка Компьютеров	Член экипажа использует системы своего транспорта для глушения радиопередач вражеских транспортных средств. При успешной проверке враг должен совершить обычную (♦♦) проверку Компьютеров , чтобы использовать свои коммуникационные системы. Сложность увеличивается на 1 за каждые дополнительные ✨, и глушение действует на одну дополнительную цель за каждый потраченный А.
Помощь в управлении	Обычная (♦♦) проверка Вождения, Пилотирования или Управления	Член экипажа берёт роль второго пилота, следит за системами и вспомогательным оборудованием, позволяя пилоту сосредоточиться на полёте или вождении. При успешной проверке все неотменённые ✨ один раз ослабляют сложность следующей проверки пилотом Вождения, Пилотирования или Управления.
Прокладывание маршрута	Обычная (♦♦) проверка Пилотирования или сложная (♦♦♦) проверка Внимания	Член экипажа изучает окружающую местность и прокладывает безопасный маршрут. При успешной проверке каждый неотменённый ✨ уменьшает на 1 ■, получаемый за пересечённую местность.
Взлом вражеских систем	Сложная (♦♦♦) проверка Компьютеров	Персонаж использует компьютеры, чтобы сломать системы вражеского транспортного средства. При успехе персонаж делает защитные системы целевого транспорта сломанными на один раунд за каждый ✨ (смотрите врезку Детали транспортного средства на стр. 221). ⚙ можно потратить, чтобы сделать сломанным одно вражеское оружие на выбор персонажа, а А А можно потратить на причинение 1 единицы перегрузки систем целевому транспорту.
Огневая дисциплина	Сложная (♦♦♦) проверка Лидерства или Выдержки	Персонаж воздерживается от сражения, чтобы проанализировать тактику противника и проинструктировать своих товарищей для достижения высокой меткости в стрельбе. Если проверка успешна, следующий член экипажа, стреляющий из оружия этого транспортного средства, добавляет ■ к своей проверке (плюс дополнительный член экипажа за каждые дополнительные ✨ ✨). Персонаж может также потратить А А А, чтобы до начала своего следующего хода все попадания из корабельного оружия причиняли, кроме обычного урона, ещё и по 1 единице перегрузки систем, так как вовремя совершённые выстрелы пробивают щиты и перегружают системы.
Перехват ракет	Сложная (♦♦♦) проверка Артиллерии или Компьютеров или обычная (♦♦) проверка Бдительности	Персонаж отслеживает приближающиеся атаки и использует системы своего транспорта, чтобы подорвать наводящиеся снаряды, такие как ракеты, или сбрасывает в подходящий момент ИК-ловушки или дипольные отражатели. Если проверка успешна, до начала его следующего хода все атаки по его транспортному средству оружием, имеющим свойство Наведение, усиливают сложность один раз (плюс дополнительное усиление за каждые дополнительные ✨ ✨).
Ручная починка	Сложная (♦♦♦) проверка Атлетики	В некоторых случаях ремонт может выглядеть просто как установка крепкой металлической пластины на повреждённый узел. Если у персонажа есть надлежащие инструменты, он может попытаться использовать действие Устранение последствий с Атлетикой, а не Механикой. При успехе персонаж устраняет у транспорта 1 единицу повреждения корпуса плюс по одной дополнительной единице за каждые дополнительные ✨ ✨. Это действие подчиняется обычным ограничениям действия Устранение последствий и потому может использоваться только один раз за сцену.
Сканирование врага	Сложная (♦♦♦) проверка Внимания	Персонаж использует сканеры транспортного средства, чтобы изучить врага. При успехе персонаж узнаёт, какое оружие есть у целевого транспорта, его модификации, а также порог перегрузки его систем и порог повреждений корпуса. Персонаж также может потратить А А, чтобы узнать его текущие уровни перегрузки систем и повреждений корпуса.
Усиление защит	Сложная (♦♦♦) проверка Механики	Член экипажа перенаправляет энергию из других систем, чтобы усилить защиту своего транспорта. Это поможет, только если текущая защита транспорта больше ●. При успешной проверке транспорт получает 1 единицу перегрузки систем и до начала следующего хода этого персонажа увеличивает защиту на 1. Каждый дополнительный ✨ увеличивает длительность на 1 раунд.

Текущая скорость: 1+

Пилот пытается контролировать транспортное средство, совершающее крутой поворот, пытается проехать между тесно расставленными препятствиями или как-то иначе проявить чудеса вождения.

При выполнении действия Опасное вождение персонаж совершает проверку Пилотирования со сложностью, равной фигуре транспортного средства. Помните, что текущая скорость может повлиять на сложность этой проверки и сделать последствия провала более серьёзными!

Получение преимущества

Только для пилота: да

Фигура: 1–4

Текущая скорость: 4+

Это действие отражает безумный маневренный бой небольших транспортных средств. Оно позволяет пилоту получить преимущество над одним

транспортом врага — перемещает транспорт в позицию, удобную для обстрела противника, но затрудняющую ответный огонь.

Для совершения этого действия пилот выбирает одно вражеское транспортное средство и совершает проверку Вождения или Пилотирования, сложность

ТАБЛИЦА III.2—17. СЛОЖНОСТЬ ПОЛУЧЕНИЯ ПРЕИМУЩЕСТВА

РАЗНИЦА В СКОРОСТИ	СЛОЖНОСТЬ
Скорость иницировавшего транспорта как минимум на 1 больше скорости целевого транспорта	Лёгкая (♦)
Скорость иницировавшего транспорта равна скорости целевого транспорта	Обычная (♦♦)
Скорость иницировавшего транспорта на 1 меньше скорости целевого транспорта	Сложная (♦♦♦)
Скорость иницировавшего транспорта как минимум на 2 меньше скорости целевого транспорта	Пугающая (♦♦♦♦)

ТАБЛИЦА III.2—18. РЕЗУЛЬТАТ КРИТИЧЕСКОГО ПОПАДАНИЯ

D100	ТЯЖЕСТИ	РЕЗУЛЬТАТ
01–18	Лёгкая (◆)	Сотрясение. Транспорт получает 3 единицы перегрузки систем, а пилот и все, кто находятся внутри, получают 3 усталости.
19–36	Лёгкая (◆)	Град осколков. Куски металла или дерева осыпают тех, кто находится внутри транспорта. Пилот и все, кто находятся в транспорте, должны совершить сложную (◆◆◆) проверку Бдительности или Стойкости , иначе получат 1 рану плюс 1 дополнительную рану за каждый ✕ при проверке. 🎯 🎯 🎯 или 🎯 из этой проверки можно потратить на то, чтобы причинить персонажу критическую травму.
37–54	Лёгкая (◆)	Пролом корпуса. Корпус транспорта становится сломанным (смотрите Детали транспортного средства на стр. 221).
55–63	Обычная (◆◆)	Повреждение навигационных систем. Навигационные системы транспорта становятся сломанными (смотрите Детали транспортного средства на стр. 221).
64–72	Обычная (◆◆)	Повреждение двигателя. Двигатель транспорта становится сломанным (смотрите Детали транспортного средства на стр. 221).
73–81	Обычная (◆◆)	Повреждение защитных систем. Защитные системы транспорта становятся сломанными (смотрите Детали транспортного средства на стр. 221).
82–108	Сложная (◆◆◆)	Повреждение оружия. Одно оружие транспортного средства на выбор атакующего становится сломанным (смотрите Детали транспортного средства на стр. 221).
109–126	Сложная (◆◆◆)	Повреждение тормозов. Тормоза транспорта становятся сломанными (смотрите Детали транспортного средства на стр. 221).
127–138	Пугающая (◆◆◆◆)	Отключение всех систем. Все детали транспорта становятся сломанными (смотрите Детали транспортного средства на стр. 221).
139–144	Пугающая (◆◆◆◆)	Пожар! Транспортное средство загорается. Пока оно горит, все, кто находятся внутри, получают урон, как описано на стр. 111. Огонь можно потушить сложной (◆◆◆) проверкой Хладнокровия или Атлетики (или несколькими проверками для большой техники).
145–153	Пугающая (◆◆◆◆)	Разрушение. Транспортное средство начинает разваливаться на части, угрожая уничтожить всех, кто внутри. В конце следующего раунда оно полностью уничтожается, и окрестности станут завалены его обломками. У всех, кто находится внутри транспортного средства, есть один раунд, чтобы выпрыгнуть из него, чтобы не погибнуть.
154+	—	Испепеление. Транспортное средство полностью уничтожается в большом взрыве. Выживших нет.

которой зависит от относительных скоростей транспортных средств, вовлечённых в атаку (смотрите **Таблицу III.2–17. Сложность получения преимущества**). Если пилот преуспеет, он получает преимущество. Пока у пилота есть преимущество, **дважды** усильте характеристику для всех боевых проверок, совершаемых оружием транспорта пилота по цели, и **дважды** усильте сложность всех боевых проверок, совершаемых транспортом цели по транспорту пилота.

Если один пилот получил преимущество, в следующем ходу противник может попытаться отменить это преимущество, совершая действие **Получение преимущества**. Это происходит так, как описано выше, но сложность будет выше на 1. В конце концов, сложно маневрировать, пытаясь сесть на хвост противнику, который уже гонится за вами!

СОВЕРШЕНИЕ БОЕВОЙ ПРОВЕРКИ ОРУЖИЕМ ТРАНСПОРТА

Только для пилота: нет

Фигура: любая

Текущая скорость: любая

Это действие похоже на совершение боевой проверки со страницы 101, но с небольшими отличиями в исполнении, вызванными разницей между транспортными средствами и существами. Эти отличия перечислены ниже:

- Каждый экземпляр оружия на транспортном средстве может стрелять не чаще одного раза в раунд.
- Цели должны находиться в секторе стрельбы оружия, который зависит от положения техники относительно цели (а также от решения ведущего).

- Сложность атаки по-прежнему зависит от дистанции до цели (смотрите стр. 102 и **Таблицу I.6–1. Сложность атак дальнего боя**), но правила транспорта добавляют шестой диапазон дистанции — стратегическую дистанцию. Атаки, совершаемые на стратегической дистанции, имеют **запредельную** (◆◆◆◆◆) сложность. Кроме того, транспортные средства могут быть самых разных размеров, так что вам следует использовать правило **Разница в размерах (фигуры)** со страницы 109.

- Большая часть оружия, установленного на транспортные средства, наносит урон в планетарном масштабе, что означает, что каждая единица их урона равна десяти единицам урона в персональном масштабе.

- Когда транспортное средство получает урон, оно уменьшает его на значение своей брони, до минимума 0. Весь оставшийся урон становится повреждениями корпуса.

УСТРАНЕНИЕ ПОСЛЕДСТВИЙ

Только для пилота: нет

Фигура: любая

Текущая скорость: любая

Когда транспортное средство получает урон, повсюду разлетаются искры и системы начинают отказывать. Действие **Устранение последствий** может уменьшить повреждения. При совершении действия **Устранение последствий** выберите, что будет устранять ваш

ТАБЛИЦА III.2–19. СЛОЖНОСТЬ УСТРАНЕНИЯ ПОСЛЕДСТВИЙ

СУММАРНАЯ НАГРУЗКА СИСТЕМ	СУММАРНЫЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ КОРПУСА	СЛОЖНОСТЬ
Нагрузка систем меньше половины порога нагрузки систем	Повреждения корпуса меньше половины порога повреждений корпуса	Лёгкая (♦)
Нагрузка систем больше или равна половине порога нагрузки систем	Повреждения корпуса больше или равны половине порога повреждений корпуса	Обычная (♦♦)
Нагрузка систем превышает порог нагрузки систем	Повреждения корпуса превышают порог повреждений корпуса	Сложная (♦♦♦)

персонаж — перегрузку систем или повреждения корпуса. После этого совершите проверку Механики со сложностью, определяемой по Таблице III.2–19. **Сложность устранения последствий.** Если проверка успешна, уменьшите перегрузку систем или повреждения корпуса на 1 за каждый неотменённый ✨.

Персонажи могут использовать действие Устранение последствий для исправления перегрузки систем несколько раз за сцену. Но для исправления повреждений корпуса его можно использовать лишь один раз за сцену, вне зависимости от того, сколько персонажей присутствует внутри транспортного средства. В обоих случаях вы решаете, могут ли персонажи ваших игроков использовать действие Устранение последствий, в зависимости от текущей ситуации (пилот истребителя, скорее всего, не сможет вылезти из кабины, чтобы отремонтировать крыло).

Персонажи также могут использовать это действие для исправления последствий критических попаданий, от которых страдает их транспортное средство. Сложность исправления последствий критического попадания указана в колонке Тяжесть в Таблице III.2–18. **Результат критического попадания.** Проверки для исправления последствий критического попадания можно совершать несколько раз, до устранения всех последствий.

КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ ПО ТРАНСПОРТУ

Транспортные средства не получают критические травмы. Вместо этого, когда транспортное средство должно получить критическую травму из-за А или ☼ при атаке (или другом эффекте), оно получает критическое попадание. Эффекты, применимые к результатам критических травм, не применяются к критическим попаданиям (а эффекты, применимые к критическим попаданиям, не влияют на критические травмы).

Если атака вызывает критическое попадание, атакующий совершает бросок по Таблице III.2–18. **Результат критического попадания** с предыдущей страницы и цель получает выпавшие эффекты. Критические попадания поделены на четыре степени тяжести, которая и становится сложностью проверок для

исправления последствий критических попаданий. При желании можно изменить эти степени тяжести.

Когда транспорт получает критическое попадание, он страдает от его последствий, пока они не будут исправлены. Этот статус остаётся, даже если эффекты критического попадания длятся лишь один раунд. Пока транспортное средство страдает от критического попадания, все дополнительные критические попадания по нему получают +10 к броску по Таблице III.2–18. **Результат критического попадания** за каждое уже имеющееся критическое попадание.

Помните, что атака должна нанести урон, чтобы атаковавший мог активировать критическое попадание. Из-за того, что транспортное средство получает урон в планетарном масштабе, попадание из оружия персонального масштаба должно нанести как минимум 10 единиц урона (1 единицу урона в планетарном масштабе) после уменьшения за счёт брони, чтобы атаковавший смог причинить критическое попадание.

ПРИМЕРЫ ТРАНСПОРТА

У нас нет места для описания всех различных видов транспорта, но мы приведём несколько примеров, чтобы дать вам понять, на что похож транспорт в игре GENESYS.

ТРЕХМАЧТОВЫЙ ФРЕГАТ

Снаряжённые множеством пушек и с мачтами, простирающимися на шестьдесят и более метров в небо, эти корабли прекрасно отгоняют мародёрствующих пиратов, исследуют новые земли и сражаются с морскими чудовищами. В подходящем игровом мире такой фрегат может стать центром целой кампании.



Навык для управления: Управление.
Численность экипажа: 225.
Пассажиры: 60.
Цена/редкость: 300 000 (по ценам 1790 года) / 8.
Припасы: 3 месяца.
Вместимость нагрузки: 200.
Оружие: пятнадцать 24-фунтовых пушек по левому борту и пятнадцать таких же пушек по правому борту (сектор обстрела по левому борту и сектор обстрела по правому борту; урон 6; крит. 3; дистанция [длинная]).
Четыре 9-фунтовых пушки по левому борту и четыре таких же пушки по правому борту (сектор обстрела по левому борту и сектор обстрела по правому борту; урон 4; крит. 5; дистанция [средняя]).
Две направленные вперёд «длинные девятки» (сектор обстрела впереди; урон 4; крит. 5; дистанция [длинная]; Точное 1).

ЧЕТЫРЁХДВЕРНЫЙ АВТОМОБИЛЬ

Этот автомобиль, главный транспорт современности, дал новую свободу перемещения по всей планете. Мы приводим описание самого распространённого седана, который вы можете изменить, чтобы смоделировать внедорожник, пикап или другой автомобиль.

2	4	+0	ЗАЩИТА 0	БРОНЯ 0
ФИГУРА	МАКС. СКОРОСТЬ	МАНЕВРЕННОСТЬ	ПОРОГ ПК 4	ПОРОГ ПС 5

Навык для управления: Вождение.

Численность экипажа: 1 водитель.

Пассажиры: 3 (5 без комфорта).

Припасы: нет.

Вместимость нагрузки: 20.

Цена/редкость: 2 000–50 000/3.

Оружие: нет.

ИСТРЕБИТЕЛЬ АЭРОКОСМИЧЕСКОГО ПРЕВОСХОДСТВА

Если отбросить существование вооружённых спутников и продвинутых орбитальных платформ, реактивные истребители — это обычно последнее слово в споре за превосходство в небе, в игровых мирах как по современности, так и по недалёкому будущему.

Обратите внимание, что это транспортное средство может быть и боевым самолётом, и космическим истребителем, хотя в научно-фантастических мирах вы можете дать оружию другое название (используйте комбинации со словами «лучевой», «импульсный» и/или «плазменный»).

3	5	+2	ЗАЩИТА 0	БРОНЯ 2
ФИГУРА	МАКС. СКОРОСТЬ	МАНЕВРЕННОСТЬ	ПОРОГ ПК 10	ПОРОГ ПС 10

Навык для управления: Пилотирование.

Численность экипажа: 1 пилот, 1 второй пилот.

Пассажиры: нет.

Припасы: 1 день.

Вместимость нагрузки: 5.

Цена/редкость: 100 000 000/9.

Оружие: многоствольная пушка (сектор обстрела впереди; урон 2; крит. 5; дистанция [длинная]; Автоматическое).

Ракеты воздух — воздух (сектор обстрела впереди; урон 5; крит. 3; дистанция [экстремальная]; Наведение 3, Ограниченный боезапас 6).

Противокорабельная ракета (сектор обстрела впереди; урон 8; крит. 1; дистанция [стратегическая]; Бронестойкость 2, Взрыв 5, Ограниченный боезапас 1).

ПРАВИЛА ПО ВЗЛОМУ

Напряжённая схватка в электронных сетях часто представляется в виде дуэли двух специалистов. В настоящей жизни это совершенно не так, но это игра, и в ней сделан акцент на захватывающее повествование, так что мы приводим правила для хакеров.

СТРУКТУРА СЦЕНЫ

Полноценная сцена взлома должна проводиться в рамках структурированной игры (смотрите на стр. 95). В таких сценах один или несколько хакеров пытаются проникнуть в систему, обойти программы безопасности и сделать что-то важное — например, зашифровать запись с камеры наблюдения и разблокировать электронные двери, чтобы украсть важные корпоративные данные.

Вы можете создать сцену взлома, в которой хакерам нужно постараться обойти автоматические программы и защиту. Но иногда хакеры сталкиваются и с живыми противниками. Например, системный оператор (или «сисоп») пытается отследить хакеров, понять, откуда они проникли в систему, и заблокировать их действия в системе. Если сисопу удалось заблокировать хакеров до того, как те выполнят свои цели, сисоп победил.

Поскольку сцены взлома происходят в структурированном виде, вы, как ведущий, должны использовать правила инициативы (смотрите на стр. 96),

чтобы определить порядок, в котором будут действовать персонажи. Кроме того, поскольку сцены взлома используют такой же структурированный стиль, что и боевые сцены, вы можете объединять их, и тогда отряду не придётся скучать, пока хакер блистает в лучах славы. Вы можете занять оставшихся ПИ другими действиями (например, напряжённой перестрелкой с охранниками или попыткой прорваться в защищаемое здание), а хакер в это время будет участвовать в сцене взлома. Хакер может даже помогать своим товарищам, например открывая двери для быстрого побега или активируя систему пожаротушения над головами охранников.

Во время сцены взлома мы будем называть персонажа, пытающегося вломиться в вычислительную систему, хакером. Персонажа, активно защищающего систему, мы будем называть сисопом.

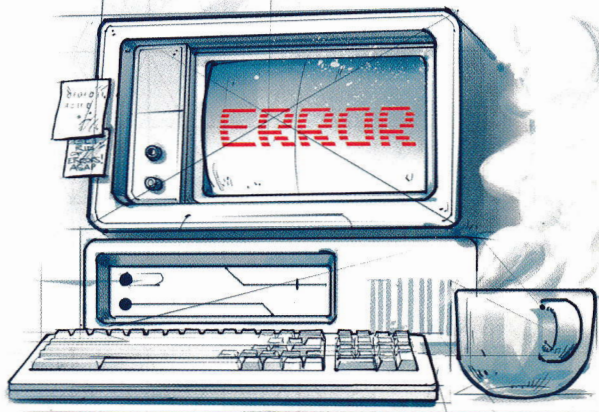


ТАБЛИЦА III.2–20. БЕЗОПАСНОСТЬ СИСТЕМЫ

ПРИМЕРЫ СИСТЕМ	СЛОЖНОСТЬ ^a
Незащищённая / известен пароль	Элементарная (—)
Общественный терминал, персональный компьютер или УПД	Лёгкая (◆)
Сервер для небольшого бизнеса	Обычная (◆◆)
Правительственная сеть, корпоративный сервер	Сложная (◆◆◆)
Даркнет хакеров, военный сервер	Пугающая (◆◆◆◆)
Ядро мегакорпорации, сервер разведывательного агентства	Запредельная (◆◆◆◆◆)

СВЯЗЬ С СИСТЕМОЙ

Обычно персонажам нужна какая-то связь с вычислительной системой, чтобы взломать её. Это включает в себя использование некой аппаратуры (компьютер или персональное вычислительное устройство) и связь с сетью или вашим аналогом интернета.

Наверное, очевидно, что хакеры и сисопы должны быть подключены к одной системе, чтобы взламывать её или защищать. Если персонаж не может получить доступ к системе, он не может совершать действия и манёвры взлома с этой системой и никакие его таланты и особые способности не могут повлиять на эту систему.

ДЕЙСТВИЯ

Во время сцены взлома персонажи могут совершать множество действий, чтобы достичь своей цели. Мы перечислим эти действия, укажем их сложность, а также то, кем они совершаются, хакерами или сисопами (или и теми и другими), и дадим описание того, как они работают.

Доступ в систему

Сложность: проверка Компьютеров (сложность варьируется)

Доступность: хакер

Описание: когда у хакера появляется прямое подключение к системе (через наземную линию, беспроводное соединение, USB-порт или что-то более фантастическое), ему нужно в эту систему проникнуть. Это действие отражает проникновение хакера в систему и получение над ней контроля, чтобы позже она делала то, что нужно хакеру.

Хакер может действием совершить проверку Компьютеров, чтобы получить доступ в систему. Сложность проверки зависит от безопасности и запутанности системы. Смотрите в Таблице III.2–20. Безопасность системы примеры сложности проникновения в разные системы.

Как только хакер получит доступ в систему, он может использовать манёвр Выполнение команды, чтобы что-то делать в системе (естественно, список возможных команд зависит от того, к какой системе он получил доступ). Однако некоторые части системы всё ещё могут защищаться программами

ОТСЛЕЖИВАНИЕ ИНФОРМАЦИИ

Сисоп может до четырёх раз успешно отследить одного пользователя, каждый раз получая о нём всё больше и больше информации. Последующие отслеживания не дают дополнительной информации и не уменьшают сложность действия Принудительное отключение, но вы можете и дальше выдавать незначительные данные о противнике.

Успешное отслеживание обычно происходит благодаря действию Отслеживание пользователя, но может происходить и из-за траты А или ⚡ или проваленной попытки взломать защитную программу-стража.

ТАБЛИЦА III.2–21. ОТСЛЕЖИВАНИЕ ИНФОРМАЦИИ

СЛЕД	РЕЗУЛЬТАТЫ
1	Сисоп узнаёт, в какой стране (или её геополитическом аналоге, в зависимости от игрового мира) сейчас находится хакер. Сисоп уменьшает на 1 сложность действия Принудительное отключение.
2	Сисоп узнаёт, в каком штате, провинции или области этой страны находится хакер. Сисоп уменьшает на 2 сложность действия Принудительное отключение.
3	Сисоп узнаёт, в каком городе или населённом пункте находится хакер (или его местонахождение в радиусе до 10 километров). Сисоп уменьшает на 3 сложность действия Принудительное отключение.
4	Сисоп узнаёт адрес или точное местонахождение хакера. Сисоп уменьшает на 4 сложность действия Принудительное отключение.

безопасности. Хакер должен взломать защитные программы, чтобы получить доступ в эти части.

Взлом программы безопасности

Сложность: обычная (◆◆) проверка Компьютеров
Доступность: хакер

Описание: после того как хакер успешно совершил действие Доступ в систему, некоторые части сети всё ещё могут находиться под защитой особых программ. Например, хакер может получить доступ к сети камер безопасности завода и видеть то, что они показывают. Однако часть этой системы, контролирующая сами камеры, защищена программой безопасности, которую хакеру нужно взломать, чтобы выключить камеры.

У каждой программы безопасности есть рейтинг надёжности. Для взлома программы хакер должен совершить обычную (◆◆) проверку Компьютеров и получить количество ⚡, равное надёжности программы. Если хакер не справился, происходит что-то (обычно плохое), зависящее от программы безопасности. На странице 235 мы приводим несколько примеров программ безопасности, готовые для использования в сценах взлома.

Если хакер преуспевает, программа будет завершена и не может быть повторно запущена до конца

ТАБЛИЦА III.2–22. ТРАТА    И  В СЦЕНАХ ВЗЛОМА

СИМВОЛЫ	ВОЗМОЖНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ
 или 	Замеченная возможность. Персонаж находит полезную уязвимость в системе. Добавьте  к следующей проверке Компьютеров этого персонажа в этой системе. Надёжный взлом (только для хакера). Если хакер успешно взламывает программу безопасности, она не может повторно активироваться 1 дополнительный раунд.
  или 	Быстрые команды. Персонаж может мгновенно совершить свободным действием дополнительный манёвр Выполнение команды. Заметание следов (только для хакера). Хакер скрывает своё присутствие, добавляя  к следующему в этой сцене действию сисопа Отслеживание пользователя. Динамический код (только для сисопа). Сисоп модифицирует код одной программы безопасности, добавляя  ко всем проверкам Взлома программы безопасности, нацеленным на неё.
   или 	Троллинг. Персонаж тратит пару мгновений на высмеивание своего противника. Причиняет 3 усталости одному другому персонажу в системе. Постоянная лазейка (только для хакера). Хакер устанавливает особый способ авторизации в системе в обход протоколов верификации. Сложность действия Доступ в систему становится лёгкой (), пока у хакера есть доступ к лазейке. Успешное отслеживание (только для сисопа). Сисоп 1 раз успешно отслеживает хакера (в дополнение к прочим результатам проверки).
	Жёсткое отключение (только для хакера). Если хакер успешно взламывает программу безопасности, то программа из-за резкого отключения не может активироваться до конца сцены. Смазанная сигнатура (только для хакера). Хакер маскирует свою сигнатуру, отменяя одно отслеживание. Резервный сетевой экран (только для сисопа). Сисоп активирует аварийные защитные протоколы. Система мгновенно получает активный резервный сетевой экран с надёжностью 3, защищающий одну часть сервера, выбранную сисопом. Опознание уязвимости (только для сисопа). Сисоп находит лазейку в системе, устраняя одну постоянную лазейку на выбор сисопа.
 или 	Беспорядок в системе. Пользователь теряется в лабиринте подкаталогов с непонятными названиями. Добавьте  к следующей проверке этого пользователя в этой системе. Отвлечение на онлайн. Пользователь слишком сильно фокусируется на виртуальном мире. Добавьте   ко всем совершаемым им в следующем ходу проверкам, кроме Компьютеров.
  или 	Ограниченный доступ (только для хакера). Хакер в своём следующем ходу может совершить только одно действие взлома или один манёвр взлома. Я тебя знаю! (только для хакера). Сисоп в системе узнаёт стиль хакера. В следующий раз, когда он успешно использует действие Отслеживание пользователя, он получит одно дополнительное отслеживание. Беспечные протоколы (только для сисопа). Уменьшите на 1 надёжность одной активной программы безопасности (на выбор хакера) до минимальной 1.
   или 	Массовая тревога (только для хакера). Все пользователи, имеющие доступ к системе, узнают о вторжении в неё. Постоянная лазейка (только для сисопа). Пытаясь принудительно отключить чужака, сисоп оставляет часть системы уязвимой. Хакер получает доступ к системе в обход протоколов верификации. Сложность действия Доступ в систему становится лёгкой (), пока у хакера есть доступ к лазейке.
	Успешное отслеживание (только для хакера). Из-за неаккуратной работы хакера сисоп в системе 1 раз успешно его отслеживает. Не та личность (только для сисопа). Сисоп, пытаясь отследить хакера, неправильно интерпретирует один ключевой элемент и выходит совершенно на другого человека. Это не отменяет успешное отслеживание, но даёт неправильное имя, номер квартиры или ложное местонахождение хакера, что не только спасает хакера в реальном мире от возмездия, но и вынуждает сисопа оправдываться перед своим начальством.

следующего хода хакера. Хакер может потратить  или , чтобы программа не работала дольше или была полностью отключена (смотрите на стр. 236).

ОТСЛЕЖИВАНИЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Сложность: встречающая проверка Компьютеров против Компьютеров

Доступность: сисоп

Описание: как только сисоп узнаёт, что его систему взламывают, он должен понять, откуда идёт взлом. Чем больше он узнает об источнике взлома, тем проще ему будет отключить хакера от системы.

Для определения того, откуда происходит взлом, сисоп должен отследить хакера, используя действие Отслеживание пользователя. Сисоп и хакер совершают **встречную проверку Компьютеров против Компьютеров**. При успехе сисоп сужает на один шаг круг поиска хакера. Это облегчает последующую попытку отключения хакера от системы (смотрите действие Принудительное отключение), а также даёт

информацию о местонахождении хакера в реальном мире. Смотрите во врезке **Отслеживание информации**, что даёт успешная попытка отслеживания.

Таким образом сисоп не только сможет отключить хакера от своей системы, но и использовать полученную информацию в других целях, например сможет заявить на хакера в полицию (или отправить в его дом карательный отряд). Вы также можете решить, что сисоп должен совершить действие Отслеживание пользователя, чтобы узнать о хакере важные подробности, например как получить доступ к его компьютеру через интернет. Вы также можете позволить хакеру совершить это действие, чтобы он узнал физическое местонахождение онлайн-пользователей, например вражеского сисопа или конкурирующего хакера.

ПРИНУДИТЕЛЬНОЕ ОТКЛЮЧЕНИЕ

Сложность: запредельная (    ) проверка Компьютеров

Доступность: сисоп

Описание: поскольку у сисопа есть прямой доступ к системе, он может выкидывать пользователей из неё. Найдя хакера, он сможет его отключить.

Когда сисоп узнаёт о присутствии хакера, он может совершить **запредельную** (◆◆◆◆◆) **проверку Компьютеров**. При успехе хакер теряет доступ к системе. Ведущий решает, сможет ли он повторно получить доступ в систему соответствующим действием. Однако сложность такого действия должна быть выше как минимум на 2.

Уменьшайте сложность действия Принудительное отключение на 1 за каждое успешное отслеживание хакера, вплоть до минимальной **лёгкой** (◆).

МАНЁВРЫ ВЗЛОМА

В сценах взлома персонажи могут совершать определённые манёвры при взаимодействии с системой. Они записаны в таком же формате, что и действия взлома, но без сложности, так как не требуют проверок.

Выполнение команды

Доступность: сисоп, хакер

Описание: этим манёвром пользователи выполняют операции с системой, к которой у них есть доступ. Так можно делать что угодно: закидывать записи, передающиеся с камер видеонаблюдения, запирают и отпирают двери с электронными замками, отключают питание лифта, сбрасывают параметры выбора целей дрона или скачивать тайную корпоративную информацию.

Этот манёвр позволяет персонажу выполнить в системе лишь одну команду (если игрок захотел, чтобы его персонаж совершил что-то сложное, вы можете потребовать, чтобы он потратил два или больше таких манёвров). Однако проверка для этого не требуется, так как, если персонаж вошёл в систему, его считают авторизованным пользователем (или, если персонаж — сисоп, он действительно является авторизованным пользователем).

Персонажи могут совершать этот манёвр только после того, как успешно совершат действие Доступ в систему и получат к ней доступ. Кроме того, помните, что некоторые части системы могут защищаться сетевым экраном, который нужно преодолеть, прежде чем персонаж сможет отдавать команды, влияющие на эту часть системы.

Активация программы

Доступность: сисоп, хакер

Описание: персонаж использует этот манёвр, чтобы активировать (или повторно активировать) программу безопасности, а также другие программы, облегчающие или скрывающие взлом, которые вы создали для своего игрового мира.

ПРОГРАММЫ БЕЗОПАСНОСТИ

Программы безопасности — это статическая защита, не позволяющая пользователям творить

хаос в вычислительной системе. Вы, ведущий, сами решаете, сколько программ безопасности работает в системе, но помните, что только в самых защищённых системах одновременно могут быть активными больше пары таких программ, из-за нагрузки, которую они создают на систему.

Мы приводим примеры трёх программ безопасности (и ещё одной программы, не предназначенной для защиты). Этого хватит, чтобы проводить простые сцены взлома, а также даст идеи о том, как создать собственные программы безопасности. Для каждой программы указана **надёжность**, которая означает, сколько ★ нужно персонажу, чтобы взломать программу безопасности и отключить её. У программ также указаны **эффекты**, описывающие, что произойдёт с персонажем, если он провалит попытку взлома этой программы безопасности. При успехе программа деактивируется до конца следующего хода хакера.

При создании своих программ безопасности мы советуем не делать их надёжность больше 5, так как иначе их будет очень сложно преодолеть.

Сетевой экран

Сетевые экраны — это фактически барьеры в киберпространстве, ограничивающие доступ к определённым частям сервера или системы. Если пользователь пытается проникнуть через него и не преуспевает, его отбрасывает в основную систему.

Надёжность программы: 3

Эффекты: если персонаж пытается взломать эту программу и проваливает попытку, он не может получить доступ в часть сервера, защищаемую сетевым экраном (других эффектов нет).

Страж

Страж не остановит вас от проникновения в защищённые части сервера. Однако он замечает неавторизованный доступ и пытается отследить чужака.

Надёжность программы: 2

Эффекты: если персонаж пытается взломать эту программу и проваливает попытку, сисопы и другие системные администраторы тут же получают уведомление о вторжении. Кроме того, страж даёт сисопам и системным администраторам, имеющим доступ к системе во время сцены, одно успешное отслеживание хакера.

Врата

Врата — это программа аутентификации. Если у пользователя есть правильные учётные данные (или он может взломать систему, чтобы она считала, что права у него есть), программа пропускает пользователя. В противном случае программа автоматически вышвыривает пользователя из системы.

Надёжность программы: 2

Эффекты: если персонаж пытается взломать эту программу и проваливает попытку, он мгновенно теряет доступ ко всей системе и должен снова совершать действие Доступ в систему.

ВРАТА (всплывающее окно)

Эта версия врат — всеми порицаемый маркетинговый трюк, а не настоящая программа безопасности. Она не лишает вас доступа к серверу, но очень раздражает.

Надёжность программы: 1

Эффекты: если персонаж пытается взломать эту программу и проваливает попытку, он получает 2 усталости. Он также может почувствовать лёгкое желание купить новый автомобиль или потратить деньги на подозрительную программу похудения.

ТРАТА    и 

Если у хакера при проверке выпадают    или , то эти символы, как обычно, можно потратить на повествование. Кроме того, в **Таблице III.2–22. Трата    и  в сценах взлома** есть готовые варианты. Варианты с пометкой «только для хакера» доступны только для хакера, а варианты с пометкой «только для сисопа» могут использовать только сисопы.

Подготовка противодействия взлому

Противодействие в сценах взлома обычно состоит из двух частей: безопасность самой системы и защита, организованная связанными с ней персонажами. Первая часть противодействия нами уже рассмотрена, это сложность получения доступа к системе и существование защитных программ. Сложность проникновения в систему может различаться от **элементарной** (—) до **запредельной** (◆◆◆◆), и примеры систем есть в **Таблице III.2–20. Безопасность системы** на странице 233.

Подготовка ПВ для противодействия в сценах взлома выглядит по большей части так же, как подготовка ПВ для чего-то другого. Однако, если ПИ вряд ли встретят сисопа вживую, вам нужно знать лишь его характеристики, связанные с ролью сисопа в сценах. Зачастую достаточно определить у противника рейтинг Интеллекта и ранг навыка Компьютеры, если вы не намереваетесь позже столкнуть этого персонажа с ПИ лицом к лицу. Дав ПВ таланты, такие как Защита от взлома, можно получить действительно опытного врага.

ГЛАВА 3. СОЗДАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение — это центральный элемент ролевой игры. В нём особым образом собраны фоновые события, преграды, враги и сюжетные повороты. Это поможет вам поддерживать игровой процесс в движении, уменьшая необходимость придумывать каждый элемент истории или искать нужный блок с характеристиками врага прямо за игровым столом.

Есть разные уровни подготовки приключений. Давайте поговорим о них.

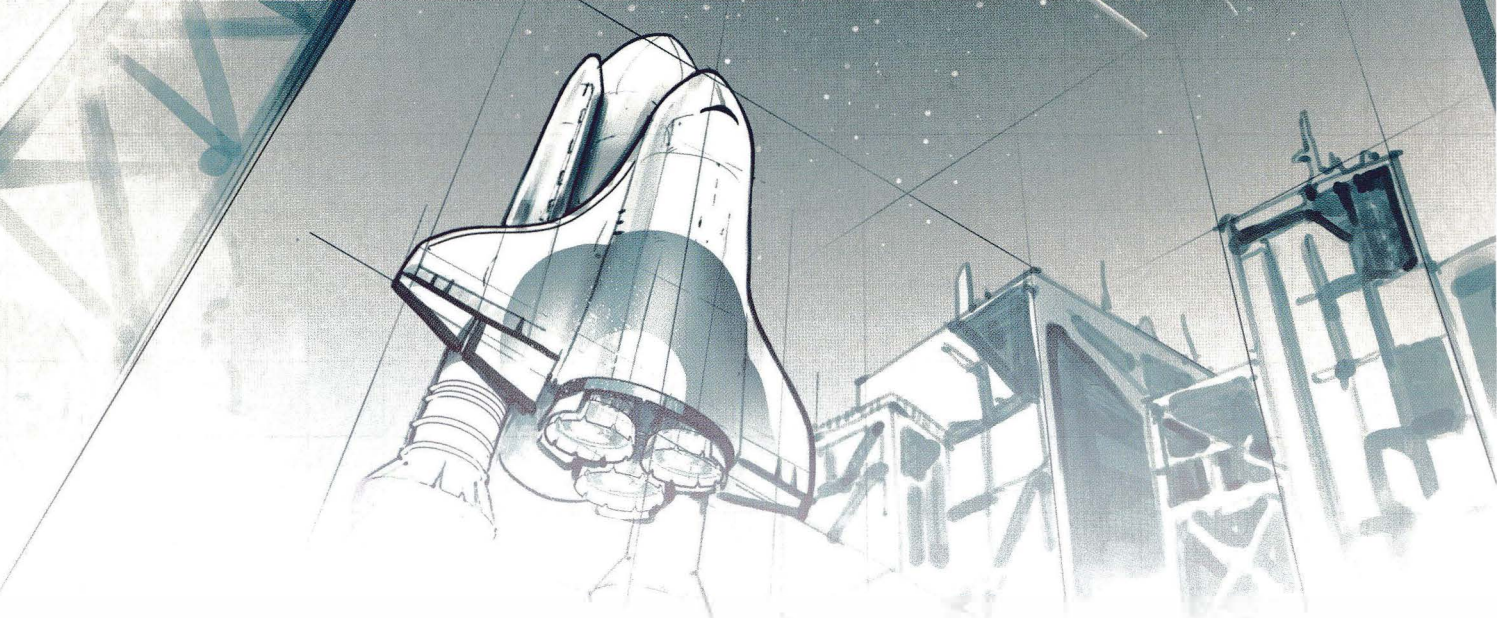
Опубликованные приключения содержат всё, что вам нужно для того, чтобы начать отдельную историю. Они включают в себя сюжетные повороты, текст, зачитываемый игрокам, карты, иллюстрации, детали различных сцен и большинство характеристик персонажей, с которыми можно взаимодействовать или сражаться. Вы сами адаптируете сюжет под специфику своей игры. Опубликованное приключение не может удовлетворить потребности сразу всех персонажей игроков, но вы можете адаптировать его, чтобы оно лучше подходило по возможностям вашего отряда.

Хорошо подготовленные приключения соответствуют по уровню деталей опубликованным приключениям. Вы разрабатываете сюжет, создаёте основных персонажей, записываете тексты для важных

сцен и собираете все выдержки из правил и характеристики. Хорошо бы знать, куда повернёт вас сюжет и как адаптировать приключение, чтобы удивить персонажей. Это требует времени, и многие ведущие получают удовольствие от этого процесса.

Подготовка основы делается гораздо проще. Вы собираете вместе достаточное количество информации, чтобы провести игровую встречу или приключение. Вы делаете заметки относительно своих планов и сюжета. Вы придумываете или делаете закладки в существующих блоках характеристик своих ПВ. Вы, возможно, делаете наброски карт для самых важных сцен. Всё остальное вы создаёте тогда, когда это понадобится во время игры.

Иногда у вас недостаточно времени, чтобы подготовиться к игре, или ваши игроки ушли далеко вперёд от того, что вы запланировали. Вы должны полагаться на свои навыки рассказчика, а также на кости повествования и воображение игроков, чтобы сохранить движение сюжета. Хотя это относится ко всем ролевым играм, в данном случае у вас нет времени на разработку большого количества второстепенных сюжетных линий или обдумывание последствий действий ПВ или ПИ. Это не всегда плохо, и многие



игровые группы используют этот стиль игры практически постоянно.

Используйте любой уровень подготовки, который вам подходит. Пока вы учитесь быть ведущим, используйте готовые приключения, которые дадут сюжет и готовые характеристики. Так вы сосредоточитесь на ходе игры и изучении правил. По мере развития ваших навыков в качестве ведущего вам, скорее всего, понадобится меньшая подготовка.

С ЧЕГО НАЧАТЬ?

Существуют два основных элемента создания приключения: разработка сюжета и сборка подходящих сцен, которые позволят достичь ваших повествовательных целей. Обычно вы начинаете с сюжета, а потом переходите к сценам.

Вдохновение для вашего сюжета можно брать откуда угодно: романы, телесериалы, фильмы, другие игры, исторические моменты или актуальные события. Вы не являетесь и не должны быть единственным источником идей для вашей игровой группы. У игроков должно быть достаточно идей о том, каких персонажей они хотят отыграть и в каких приключениях они хотят участвовать. Их идеи для сюжета могут стать отличной отправной точкой. Этот раздел содержит несколько идей, которые могут вас вдохновить.

Задайте стиль

Для начала определитесь с жанром игры, игровым миром и стилем (смотрите в **Части II** примеры игровых миров). Ожидания от игры в фэнтезийном мире с распространённой магией будут отличаться от игры в политический триллер по современности. Конечно, элементы одного мира могут появиться в другом, да и жанровое смешение популярно в художественной литературе, но всё же определяющие элементы жанра указывают на тип приключения, которое будет развиваться в вашей игре. В Системе костей повествования стили зависят от игрового мира. Некоторые игровые миры совместимы со множеством стилей,

что позволяет вам использовать разные стили в разных приключениях. Смотрите **Главу 4. Стили** на странице 241 для подробной информации.

Концепция сюжета

Приключения характеризуются определённой достижимой целью или финалом для персонажей игроков. Создавая приключение, используйте их для продвижения основной сюжетной линии и продолжайте придерживаться сюжетного направления, даже если фактический путь ПИ отличается от первоначального плана (а он изменится).

У каждого приключения есть свой набор конфликтов. Драматические столкновения между персонажами — это основа социальных сцен. Драки и битвы обеспечат вас динамикой и опасностью. Решение головоломок и сложное окружение потребуют навыков решения проблем. Смешение этих элементов создаст различные сцены и события.

Приключения поддерживают классические повествовательные концепции, встречающиеся во всех типах сюжетов:

- **Личность против личности.** Конкретная личность выступает против целей ПИ.
- **Личность против общества.** ПИ борются с устоявшимся злом в обществе или деспотичными нормами.
- **Личность против природы.** ПИ борются с неблагоприятными природными условиями или природным катаклизмом.
- **Личность против самого себя.** Чаще всего это используется, когда один ПИ старается найти себя через поступки или же для развития сюжетных элементов в рамках более крупного приключения. Тем не менее можно собрать целый отряд персонажей с личными конфликтами, которые необходимо разрешить.
- **Личность против технологий.** ПИ сражаются с высокими технологиями, которые стремятся

получить контроль над их жизнью или уже обладают властью над ними.

- **Личность против сверхъестественного.** ПИ противостоят странным и опасным существам (или эффектам), чьи способности схожи с магическими и ломают все обычные для смертных законы.

Если вы испытываете трудности с первоначальной идеей, подумайте об использовании одного из вышеупомянутых конфликтов для разработки базового каркаса приключения. Выберите одну из этих концепций, чтобы установить итоговую силу, которая будет противостоять ПИ, и выберите одну или две других, которые могли бы послужить вторым уровнем истории.

ПИ против большого страшного злодея

Основой многих приключений становится схватка с абсолютно плохим парнем. Это может быть злой король, безумный учёный, изгнанный религиозный лидер, деспотичный феодал или даже злобный компьютер. В этих приключениях злодей является конечной точкой, поражение которого радикально изменит нынешние обстоятельства к лучшему. Обычно такие приключения попадают под тип «личность против личности», но легко могут превратиться в «личность против технологий» или «личность против сверхъестественного», в зависимости от злодея.

ПИ против опасной окружающей среды

Эта концепция воплощает самое раннее окружение ролевых игр: подземелье. Ваш отряд должен побороть подземелье, будь то природные опасности или те, что созданы хитрым сумасшедшим волшебником в качестве охраны гробницы. Хотя на этом пути, зачастую, есть живые противники, они, как правило, служат скорее препятствием для преодоления, чем конечным врагом. Концепция подземелья легко адаптируется к другим местам с похожими элементами, такими как исследование заброшенного звездолёта, проникновение в защищённый небоскрёб или нападение на военную базу в любую технологическую эпоху.

ПИ против отрицательных ПИ

В играх с политическими или личными интригами сами ПИ могут активно взаимодействовать друг с другом и противостоять друг другу в разное время в рамках сюжета. В то время как обычно этот тип можно отнести к «личности против личности», с точки зрения отряда это может быть воспринято как «личность против самого себя». Классическим примером такого приключения являются действия агентов противоборствующих государств, которые вынуждены работать вместе для достижения общей цели, но которые после её достижения должны сражаться друг с другом для выполнения следующей цели.

Сюжеты и цели

Каждое приключение должно иметь конечную цель, о которой ПИ должны узнать почти сразу — обычно

во время введения или первой сцены. Хотя достижение цели может быть связано с тайнами и трудностями, игроки должны иметь чёткое направление, которое будет мотивировать и поддерживать их на верном пути. Если игроки узнают или изучат слишком мало, они, скорее всего, пойдут в неправильном направлении или просто разочаруются.

Обычно сюжеты включают в себя варианты и комбинации следующих элементов:

- ПИ ищут что-то важное (или как минимум важное для них) в одной области или в нескольких местах.
- ПИ должны сражаться с опасными или превосходящими силами для самообороны или защиты чего-то важного для них.
- ПИ вовлечены в расследование для выявления скрытой угрозы или преступной деятельности.
- ПИ должны охранять вещь или персонажа от атак, похищения или всего сразу.

Ответьте на вопрос: «Что, если это произошло?», чтобы создать теоретические обстоятельства, в которые попали бы персонажи игроков или другие жители игрового мира. Используйте вопросы «как», «зачем» и «кто», чтобы создать сюжет или сцену.

Персонажи

Обычно в приключениях много персонажей ведущего. Они помогают сделать игровой мир более живым, а также добавляют сюжетные повороты в сцену. Второстепенные ПВ обычно не имеют имён и решающего влияния на сюжет. Многократно встречающиеся персонажи, наоборот, имеют имена и узнаваемые признаки и являются существенными угрозами или союзниками. Основные ПВ имеют все те же черты плюс проработанную историю, которая связана с событиями приключения.

Что, если это произошло?

«Что, если бы был город, где каждую ночь исчезало целое здание?» Ответы приводят к очень разным типам приключений:

- здания телепортируются в другой мир или измерение;
- здания полностью исчезают, оставляя после себя только людей (или не оставляя);
- земля поглощает их без видимых причин;
- рои наноботов реконфигурируют здания за одну ночь, иногда полностью удаляя одно, чтобы увеличить другие;
- местный ребёнок обладает сверхъестественными способностями «прогонять страшное здание».

ПУСТЬ КОСТИ ПОВЕСТВОВАНИЯ ВЕДУТ СЮЖЕТ

Многие ведущие любят рассказывать истории и создавать их самостоятельно. В ролевой игре всегда присутствует взаимодействие между ведущим и игроками в отношении того, какой вклад каждый из них вносит в сюжет. Некоторые ведущие всеми силами стараются удержать игроков в рамках придуманной истории. Если игрокам нравится такой стиль игры — это прекрасно, но главное не превратить игру в путь по рельсам. Обычно игроки чувствуют себя более вовлечёнными, когда получают возможность внести свой вклад в сюжет.

GENESYS поощряет творческие действия в результате бросков кубиков. Интерпретация А, ⚰, ⚱ и ⚲ может изменить сцену неожиданным образом в сочетании с внезапными идеями. В качестве особенности игровой системы вам и игрокам

рекомендуется позволять костям влиять на сюжет игры. Неожиданный поворот во время сцены может развеселить или, если он воздействует на важного персонажа или сюжет, оказать драматичное влияние на всю историю.

Если вы хотите извлечь из этого выгоду, разрешите вашим игрокам придумывать свои способы траты А, ⚰, ⚱ и ⚲. Это даст большую вовлечённость в сюжет. Кроме того, потратьте несколько минут, чтобы отметить конкретные эффекты, которые возникают только при определённых результатах на костях, и привяжите их к запланированному сюжету. Если они описаны заранее, это поможет сохранить вашу историю в задуманном русле, но позволит вашим игрокам почувствовать, что они обнаружили нечто особенное.

Каждое приключение должно иметь как минимум пару основных ПВ, даже если они не являются врагами, которых нужно победить. Основные и многократно встречающиеся ПВ нуждаются в запоминающихся элементах: особый характер, стиль одежды, отличительное устройство или узнаваемый транспорт. В зависимости от вашего уровня импровизации и актёрского мастерства, вы можете говорить с определёнными манерами речи или акцентами. Если вам некомфортно использовать подобные приёмы, вы всегда можете просто добавить эти элементы в описание ПВ, которое вы даёте игрокам.

МЕСТА И СЦЕНЫ

События приключения должны где-то происходить, и чем интереснее место, тем лучше. Это не означает, что каждое место должно быть описано с предельной точностью, это лучше приберечь для важных сцен. Захватывающие места создают запоминающиеся сцены и вдохновляют игроков на творчество.

СОЗДАНИЕ СЦЕН

Теперь, когда вы знаете, какие виды социальных и боевых сцен понадобятся вам в приключении, вы можете создать их в механике игры. Для начала определитесь с уровнем сложности сцены. Это короткая сцена, где ПИ подвергаются минимальному риску? Есть ли некритичная угроза, если что-то пойдёт не так? Это важная сцена с шансом осложнения?

Перечисленные ниже элементы способствуют увеличению сложности в сцене. Манипулируйте сложностью каждого из них, чтобы создать то сопротивление, к которому вы стремитесь. Чем больше препятствий приходится преодолевать ПИ, тем сложнее сцена.

При создании сцены представьте её так же, как в фильме или во время чтения романа. Как она освещена? Она многоуровневая? Есть ли балконы? Пруды и реки? Опасное оборудование? Она изменится каким-либо образом? Сколько здесь людей и почему они тут? Быть может, есть специфичные звуки? Какая стоит погода?

Большинству мест не требуется много деталей, чтобы донести идею. Простого описания, особенно если место типичное, зачастую достаточно. Тем не менее карта помогает описать крайне необычные или сложные районы. В некоторых типах приключений предварительное создание карты является критически важным для сюжета: например, когда ПИ должны обыскать лабиринт звездолёта или организовать защиту замка от армии вторжения. Карты сокровищ, планы палуб, зоны столкновений, технические схемы и другие подобные варианты карт также могут сделать игру более интересной.

В большинстве случаев трудности возникают из-за противников ПИ. Количество и типы приспешников, соперников и главарей — основной фактор с точки зрения игровой механики. Если вы хотите сделать победу над основным главарём важной, будьте осторожны с остальными элементами, которые влияют на ПИ. Например, по сюжету вам может потребоваться сотня приспешников, но принимайте в расчёт только некоторых из них, так как остальные будут заняты решением других проблем, а не сражением с ПИ.

ТАБЛИЦА III.3—1. ЭЛЕМЕНТЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ СЛОЖНОСТЬ СЦЕН

КАТЕГОРИЯ	ПРИМЕРЫ И ОСОБЕННОСТИ
Окружающая среда	Погодные условия, уровень освещённости, укрытия (камни, деревья, траншеи, стены), плохая видимость (туман, дым, высокая трава), пересечённая местность.
Наблюдатели	Толпы, через которые сложно пройти, союзники ПИ (насколько они мотивированы и насколько умелы?), подкрепление для противников (сколько и когда/почему они появляются?)
Противники	Сколько противников (и каких видов) участвует в сцене, насколько они опытные, их значение поглощения, значение урона, наносимого их оружием, специальная экипировка, которая у них может быть.
Входы и выходы	Маршруты побега для ПИ, как легко получить доступ к этим маршрутам, пути, по которым к сражению могут присоединиться дополнительные противники, могут ли они быть заблокированы или нет.

Установка сложности противников

Противники в боевых сценах могут быть приспешниками, соперниками и главарями (смотрите **Противники** на стр. 131 и **Создание противника** на стр. 202). В большинстве сцен все три вида одновременно не встречаются, а главари появляются только в важные моменты сюжета. Соперники используются в качестве усложнённого противника для ПИ в большинстве сцен, в то время как приспешники выступают в сценах как лёгкие противники.

Используйте следующие рекомендации, чтобы помочь установить силу противников в сцене.

- **Индивидуальный противник:** противник (обычно соперник или главарь) должен обладать атакующими навыками и защитами, равными или чуть превышающими навыки и защиты ПИ. А порог ран может быть вдвое выше, чем у одного из ПИ.
- **Если ПИ в меньшинстве:** используйте соперников и/или приспешников с боевыми навыками и защитами, которые на одну или две кости способностей или пункта ниже, чем навыки и защита ПИ.
- **Для продвинутых ПИ:** увеличьте боевые навыки ПВ, добавьте к сцене одну или несколько групп приспешников или соперников или увеличьте пороги ран ПВ.

Вот обычные расстановки для группы из четырёх ПИ:

- **четыре приспешника, действующих индивидуально.** Отличная сцена для новичков.
- **две группы приспешников** (по три или четыре противника в каждой).
- **один соперник с группой из четырёх приспешников.**
- **три соперника.** Это сцена средней сложности.
- **один главарь с двумя группами приспешников** (по три или четыре противника в каждой). Это сложная сцена.
- **один главарь, один соперник и группа из пяти приспешников.** Это тоже сложная сцена.

Построение приключения с точки зрения игровой механики

С точки зрения игровой механики построение приключения — это вопрос управления ресурсами ПИ.

Обычно это раны и усталость (хотя сюда же входит и использование дефицитных ресурсов в постапокалиптическом приключении, и восстановление от страха в сюжете с ужасами).

Каждая сцена расходует ресурсы ПИ. Когда ресурсы легко восстанавливаются, игроки, как правило, участвуют в больших количествах сцен, прежде чем начнут беспокоиться о том, чтобы остановиться для отдыха или восстановления. В частности, от боевых сцен может быть трудно оправиться из-за множества ран и критических травм.

Когда вы создаёте своё приключение, вы можете использовать эти расходы для создания напряжения внутри сюжета. Сцены, которые происходят в быстрой последовательности без времени на восстановление, могут создать напряжение и стресс в последующих сценах. Персонажи должны быть находчивыми, чтобы работать с ограниченными ресурсами. Однако они могут легко расстроиться, если это будет происходить слишком часто в игре.

Сколько сцен?

Сколько сцен должно включать ваше приключение? Если вы играете регулярно и не слишком беспокоитесь о времени, которое занимает каждая сцена, используйте любое количество, чтобы раскрыть сюжет. Но если ваше время на игру ограничено — скажем, всего несколько часов или несколько встреч, — вам понадобится более точное количество сцен и их продолжительность. Помните, что существуют разные виды сцен, в том числе социальные и исследовательские, а не только боевые. Чередуйте их во время всего приключения.

Полное приключение на одну встречу хорошо выглядит с двумя основными сценами и двумя-тремя более быстрыми. В длинном приключении обычно от шести до девяти сцен, с тремя или четырьмя основными. Помните, что чем дольше приключение, тем больше вероятность того, что ПИ будут продвигаться в незапланированном вами направлении, особенно если все будут творчески подходить к результату набора костей! Для длительных приключений подготовьте конкретные сцены для основных событий, а между ними позвольте ПИ действовать свободнее, как в песочнице.

ГЛАВА 4. СТИЛИ

Теперь давайте рассмотрим ещё один элемент приключений — стили. Игровой мир даёт представление о месте действия, эпохе и видах персонажей в игре, а выбранный вами стиль создаёт настрой, дающий понимание игрокам, как действовать от лица своих персонажей и что им ждать от игры. Например, в игре в стиле авантюры будет много смеха и юмора, а также быстрые погони и чёткое разграничение добра и зла. В детективе игроки столкнутся с плутовством и различными оттенками морали, а ещё им придётся потратить много времени на решение загадок.

В нашу систему включены стили от авантюры до ужасов и от детектива до романтики, со множеством вариантов между ними. На следующих страницах каждый стиль будет рассмотрен отдельно, и вы поймёте, что они предлагают вашей игре, какие у них общие элементы и какие есть советы по их использованию. Во многих таких разделах есть новые правила для ситуаций, возникающих в игре при использовании такого стиля, например правила по рассудку и страху для ужасов.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СТИЛЕЙ

Большинству игр стиль нужен для создания настроения и перспектив на игру. Важно помнить, что нет «правильного» стиля для каждого игрового мира — любой стиль можно использовать в любом игровом мире. Более того, можно создать запоминающуюся игру, если применить стиль к необычному игровому

миру. Например, мир в жанре моровой войны обычно намекает на ужасы, поэтому романтический стиль создаст действительно уникальные приключения.

Вы также не обязаны придерживаться одного стиля. Объединив их, можно получить прекрасную комбинацию, что много раз демонстрировали нам в художественных фильмах. Это можно сделать, чередуя их (ужас с каплей романтики — распространённый вариант) или сделав из них смесь (например, когда супергерои пытаются разгадать загадки).

Стили могут больше, чем просто задавать настроение и образы. Они также могут иллюстрировать нюансы, которые иначе не продемонстрировать. Ужасы в современности могут показывать, что наш мир не так рационален, как мы думаем, а в фэнтези этот стиль поможет раскрыть тьму в зачастую морально простом игровом мире.

Как всегда, при подготовке к хорошей ролевой игре важно, чтобы вы не только обсудили планируемый для кампании стиль, но и убедились, что все с ним согласны. Например, для игры в ужасы убедитесь, что игроки знают, какие страхи их ожидают. Не нужно раскрывать все детали, но стоит сказать, что у вас будет одержимость привидениями, расчленения или сильные реалистичные ужасы, и убедиться, что все на это согласны. Если у кого-то из игроков есть проблемы с чем-то из этого списка, обсудите это и при необходимости поменяйте решение. Подготовительная работа при использовании стилей для хорошей игры очень важна, не отказывайтесь от неё!

УЖАСЫ

Они нашли Пола именно там, где гласило зашифрованное сообщение. Он был закован в комнате, скрытой голограммой, а на спине у него были вырезаны странные, сочащиеся сукровицей значки, похожие на диаграмму нейросети. Когда он сказал, что его пленила Кейл, они замерли. Они помнили, как несколько месяцев тому назад они не дали ей украсть какую-то ультрасовременную корпоративную технологию. Они остановили её, выпустив град игл, и смотрели, как она умирает с криками о мести.

Итак, вы хотите напугать игроков? Отлично! Игры-ужастики — это здорово. В этом разделе мы поговорим о стиле «ужасы»: о том, что это такое

и что этот стиль может предложить в плане идей для приключений, тем и советов. Вы также найдёте здесь правила по страху и рассудку, отражающие психические травмы, вызванные ужасами.

Для начала давайте обсудим сами ужасы. Ужас, фактически, это то, что внушает страх — но не любой страх. Есть страх провалить экзамен или опоздать на самолёт, а есть страх того, что тебя сожрёт чудовище или что ты потеряешь свою душу. Этот стиль про два последних примера: персонажи сталкиваются с необычными опасностями, которые им незнакомы и которые они не могут ни контролировать, ни даже понять. Эти опасности могут их убить, а могут и чего похуже. Это «хуже» зачастую и является основой ужаса, и лёгкая смерть может стать даже наградой.

ЗАЧЕМ ИСПОЛЬЗОВАТЬ УЖАСЫ?

Всё это звучит довольно мрачно. Так зачем же использовать это в игре? Всё просто, многим нравится бояться. Если быть точнее, им нравится это в контролируемом режиме. На американских горках и при просмотре фильмов с чудовищами тоже могут быть страшные ситуации, и «выживание» может приносить удовольствие, когда нет настоящей угрозы. В этом плане ролевые игры идеально подходят для ужасов: игроки теряют контроль над своим окружением (и зачастую над своими персонажами), подавляют неверие и добровольно участвуют в сюжете, который вы создали и контролируете. Потеря контроля — важная тема ужасов.

Ужас может привести и другие элементы, например напряжение. Он может исказить ожидания игроков, заводя обычное расследование в сверхъестественном направлении. Ужас может преобразить весь игровой мир, вскрывая слои реальности, лежащие за гранью обычной жизни, а также страшные тайны, которые человечеству знать не следует.

ТЕМЫ В УЖАСАХ

Давайте обсудим виды ужаса, которые можно применить в играх. Чаще всего используется пласт сверхъестественного, например присутствие призраков или одержимость демонами. Чаще всего научные знания при этом искажаются или используются в необычной форме, да и сама реальность становится ненадёжной. На противоположной стороне спектра находится психологический или реалистичный ужас, в котором ежедневные угрозы приобретают чудовищные пропорции, например принимают облик умного и жестокого серийного убийцы. Угрозой может быть само окружение, если оно выходит из-под контроля и пытается вас поглотить.

Всё это внешние ужасы, но есть ещё ужас своего тела, когда оно отказывается вас слушаться, и это,

возможно, самое сильное проявление внутреннего ужаса. Безумие и развращение — это два других внутренних страха, когда потеря рассудка и чистоты (или даже потеря души) становятся опасностями, которые нужно преодолеть игрокам.

Ещё одна вещь, которую следует учитывать при использовании ужаса, это то, насколько явным и изощрённым он будет. Гротескные ужасы — расчленённые трупы и инопланетные паразиты — несомненно, могут усилить атмосферу, но злоупотребление такими вещами может вызвать комический эффект. Неизвестность, таящаяся в тених или за дверью, невидимая, но всё же опасная, может крайне успешно создавать напряжение. Зачастую один лишь звук невидимого существа или сопровождающий его запах может вызвать страх эффективнее, чем его фактическое появление.

ПРОВЕДЕНИЕ ИГР В СТИЛЕ УЖАСОВ

Возможно, самый важный момент при использовании ужасов — это ритм, ведь приключение, в котором нет ничего, кроме ужаса и напряжения, быстро перестанет давать эффект страха. Вплетайте светлые моменты, можете даже использовать юмор, чтобы вносить поток воздуха. Подумайте о приключении в этом стиле как об американских горках: нужно, чтобы страшные падения и повороты сменялись спокойными периодами, в которых игроки могут перевести дух, немного посмеяться и подготовиться к новой порции страха.

Это также позволит выдержать общий настрой, так как игроки, у которых нет подходящего времени для шуток, будут веселиться в моменты, предназначенные для жутких ситуаций (чудовище, неожиданно врывающееся во время спокойного периода, покажет им, что они везде в опасности, — и это главное в ужасах). При использовании этого стиля вовлечённость и подавление неверия крайне важны и даже больше, чем при использовании какого бы ни было другого стиля. Вы можете поддерживать атмосферу звуками, отражающими окружение персонажей, и раздаточными материалами, создающими ощущение погружения.

Стоит заранее обдумать также создание этой вселенной и её ужасов. Вы будете использовать существующие мифы и готовых чудовищ (подготовка проще, но игрокам может быть скучно) или вы создадите что-то новое (возможно, придётся много трудиться, но зато группа получит новый опыт)? Смогут ли ПИ постичь ваши ужасы и победить их, или это такие опасности, от которых избавиться можно лишь на время? Что эти угрозы могут сделать с вашими ПИ, если простая смерть будет слишком прозаичной? Когда персонажи узнают об этих ужасах и столкнутся с ними, как они могут перейти в состояние мёртвых (или даже неживых)? Ответы на эти вопросы вы должны знать с самого начала, а ПИ узнают их в ходе приключений.

Последнее важное замечание по поводу проведения таких игр — ужас относителен. Он всегда может

УЖАС РЕАЛЬНЫЙ ПРОТИВ ЗАБАВНОГО

Помните, что ужас может расстраивать, если использовать его неправильно. У некоторых игроков могут быть серьёзные фобии или отвращение к крови и упоминаниям настоящих ужасов войны, геноцида или насилия. Учитывать нужно и возраст игроков: далеко не все ужасы подходят для всех возрастов. Чтобы эти неприятности не возникали, держите чудовищ ближе к фантастической стороне, но, кроме того, общайтесь с игроками, чтобы ваши планы соответствовали их ожиданиям: они действительно могут хотеть соприкоснуться с настоящими ужасами. В конце концов, приключение в стиле ужасов должно быть напряжённым, но интересным опытом для всех!

представлять серьёзную угрозу, но в зависимости от игрового мира специфика может отличаться. Атакующий орк не испугает группу матёрых искателей приключений, например, а персонажей из современности он заставит пуститься наутёк (и наоборот, в случае появления танка с огнём). Ужас всегда должен быть чем-то свежим и новым для персонажей или он должен на голову превосходить то, что они видели раньше. Осведомлённость губит страх, а ужас всегда должен быть захватывающим!

НОВЫЕ ПРАВИЛА: СТРАХ

Обстановка в игре с этим стилем может пугать игроков, а для их персонажей она должна быть ещё более пугающей (в конце концов, персонажи даже не знают, что находятся в игре!). Для отражения этого факта (а также того, что некоторые персонажи храбрее других) можете добавить в свою игру дополнительные правила страха.

Когда персонажи в вашей игре столкнутся с чем-то ужасающим, вы можете заставить их совершить проверку Выдержки. Мы иногда называем её **проверкой страха**.

Сложность проверки устанавливаете вы, ведущий. Можете использовать **Таблицу III.4–1. Степени страха**, чтобы понять, какой может быть сложность проверки и какие именно обстоятельства могут заставить ПИ совершить проверку страха. Обычно, если персонаж совершил проверку страха по конкретной причине, вы не заставляете его совершать повторные проверки по той же причине в этой же сцене. Помните, что, если причина связана со Страхом персонажа (смотрите на стр. 48), вы можете добавить к проверке соответствующие штрафы!

ЭФФЕКТЫ СТРАХА

В списке ниже приводятся возможные игромеханические эффекты за провал или успех проверки страха. Конечно же, вы можете добавить к проверке и повествовательные эффекты, в зависимости от обстоятельств.

Предполагаемые эффекты за провал или за выпадение  или .

- **Отвращение.** Персонаж деморализован и отвлечён и становится дезориентированным до конца сцены. Это хороший штраф за обычный провал.

- **Выброс адреналина.** Кратковременная паника приводит к выбросу адреналина, но не без последствий. Персонаж добавляет  к своей следующей проверке, но получает 3 усталости. Это хороший штраф за успех с .
- **Побег в ужасе.** Персонаж вынужден потратить весь свой следующий ход на один лишь побег от источника проверки страха (превращая действие в манёвр, чтобы уйти подальше). Это хороший штраф за провал с небольшим количеством  или .
- **Паралич от ужаса.** Персонаж во время своего следующего хода будет обездвижен и в замешательстве. Это хороший штраф за провал со множеством  или .

Предполагаемые эффекты за успех или за выпадение  или .

- **Крепкие нервы.** Персонаж держит себя в руках и не получает негативных эффектов. Очевидно, что это хороший результат за прохождение проверки страха.
- **Держитесь за мной.** Непоколебимость персонажа вдохновляет его союзников. Все союзные персонажи, вынужденные совершить проверку страха из-за этого же источника, добавляют  к своим проверкам. Это хороший результат за прохождение проверки страха с .
- **Бесстрашие.** Персонаж сталкивается с источником страха и понимает, что больше не боится его. Он автоматически проходит все дальнейшие проверки страха из-за этого же источника. Это хороший результат за успех с , но не используйте этот вариант, если источник — часть Страх персонажа (аспект мотивации, смотрите на стр. 48).

НОВЫЕ ПРАВИЛА: РАССУДОК

Страх является составной частью стиля ужасов, и неудача в борьбе с ним может привести к безумию — особенно если источник страха угрожает жизни персонажа. Эти новые правила можно использовать, когда персонаж разгромно проваливает проверку страха, чтобы отразить длительные эффекты психических травм,

ТАБЛИЦА III.4–1. СТЕПЕНИ СТРАХА

СОСТОЯНИЕ СТРАХА	СЛОЖНОСТЬ	ПРИМЕР
Оцепенение	Лёгкая (◆)	Происходит кратковременное пугающее событие, например кто-то выпрыгивает из шкафа, или наступают тревожные обстоятельства, например нахождение в одиночку в доме с привидениями. Эти же обстоятельства могут и не требовать совершения проверки.
Умеренный испуг	Обычная (◆◆)	Встреча с чем-то необъяснимым, например передвижение мебели, если на неё не смотреть, или звуки голосов в пустом доме; преследование опасным животным; опасность, которая заслуживает внимания, но не является смертельной.
Сильный испуг	Сложная (◆◆◆)	Появление привидений и прочие паранормальные проявления, преследование стаей диких животных (или злобных людей), неминуемая опасность, которая может быть смертельной.
Смертельный испуг	Пугающая (◆◆◆◆)	Преследование злобной сверхъестественной сущностью, нападение мифического существа или нахождение в ситуации, грозящей смертью.
Кромешный ужас	Запредельная (◆◆◆◆◆)	Безнадёжная и ужасающая ситуация, сражение с непостижимыми для человеческого разума сущностями, нападение демонов, парализующий страх, способный сломить разум.

ТАБЛИЦА III.4—2. ТРАВМЫ И ИХ ЭФФЕКТЫ

ТЯЖЕСТЬ	ТРАВМА	ВЛИЯНИЕ НА ПЕРСОНАЖА
Лёгкая (◆)	Одержимость	Вы можете тратить ☹ и ☹, выпавшие у персонажа, на отыгрыш одержимости, влияющей на его способность взаимодействовать с остальными. ☹ ☹: до конца сцены добавляйте ■ к проверкам социальных навыков персонажа. ☹: увеличивайте до конца сцены на 1 сложность всех проверок социальных навыков персонажа.
Обычная (◆◆)	Фобия	Персонаж получает новый Страх (аспект мотивации), связанный с обстоятельствами, которые привели к проверке страха.
Сложная (◆◆◆)	Галлюцинации	Вы можете тратить ☹ и ☹, выпавшие у персонажа, на отыгрыш галлюцинаций, влияющих на его способность взаимодействовать с остальными. ☹ ☹: до конца сцены добавляйте ■ к проверкам Внимания и всех навыков, связанных с Волей. ☹: увеличивайте до конца сцены на 1 сложность проверок Внимания и всех навыков, связанных с Волей.
Пугающая (◆◆◆◆)	Невроз	Каждый раз, когда персонаж получает усталость (по любой причине, как добровольно, так и вынужденно), он получает 1 дополнительную усталость.
Запретельная (◆◆◆◆◆)	Сломленный разум	Порог усталости персонажа уменьшается вдвое (округляя в большую сторону).

мешающих действовать рационально. Обратите внимание, что все обычные эффекты от проверки страха по-прежнему применяются, но они будут лишь верхушкой айсберга, если героя начнёт покидать рассудок...

Каждый раз, когда ПИ проваливает проверку страха с ☹ или ☹ ☹ ☹ ☹ ☹, он получает психическую травму. Тяжесть травмы равняется сложности проверки страха, хотя вы можете выбрать другую травму или изменить её описание, в зависимости от события, вызвавшего страх. Если хотите, можете также выдавать травму, когда персонаж оказывается в крайне напряжённой сцене, в которой он превышает свой порог усталости и теряет сознание. В этом случае травму определяете вы, но она как-то должна быть связана с тем, что вызвало стресс, и с напряжённостью сцены. Практически смертельная боевая сцена, например, может вызвать фобию, связанную с кровопролитием. Если персонаж должен получить такую же травму, какая у него уже есть, вместо этого он получает травму с тяжестью на 1 выше.

☹ при успешной проверке страха можно потратить на устранение одной психической травмы, тяжесть которой не превышает сложности проверки страха (например, успешная **сложная** [◆◆◆] **проверка страха** с ☹ может устранить одержимость, фобию или галлюцинацию). С вашего разрешения травмы также можно устранять (возможно, временно) другими методами, такими как медитации, терапия и лекарства.

Вы совместно с игроком должны определить подробности, касающиеся психической травмы, основываясь на сцене, которая эту травму вызвала, и вплести эту травму в поведение персонажа. В конце концов, эти травмы не просто несут игромеханический эффект, это ещё и подсказки для отыгрыша. Кроме того, пока персонаж страдает от одной из этих травм, вы можете тратить ☹ и ☹ в любых его проверках, чтобы добавлять эффекты его растущему безумию. Вы также можете придумать другие эффекты, основываясь на тех, что представлены выше.

ИНТРИГИ

Королева провела нас в кабинет короля. Письмо канцлера, в котором он во всём признавался, было у нас. Мы с гордостью продемонстрировали доказательства. Наступила тишина. Король заявил, что с помощью этого письма он планировал раскрыть вражеских шпионов, а наше вмешательство всё испортило. Более того, он приказал арестовать нас и королеву за кражу письма из дипломатической сумки. Когда нас уводили, его улыбка сказала нам о многом — это была ловушка для нас, а не для шпионов. Союзники королевы теперь не смогут его остановить.

Ваши игроки любят соревноваться в хитрости с вами или другими игроками? Их персонажам нравится вращаться в социуме или среди правящих органов? Им интересно притворяться, что они заняты одним делом, хотя на самом деле ими движет

что-то совсем иное? Им могут понравиться приключения с фокусом на интригах.

В интригах присутствует политика, закулисные отношения, предательства и переменчивые союзы. В них поощряется отыгрыш и развитие предыстории персонажей. Детализованная предыстория даёт глубокие связи с сюжетом. Политические конфликты варьируются от личных внутри небольшой группы до политических манёвров, способных изменить мир.

ЗАЧЕМ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ИНТРИГИ?

Приключения в стиле интриг манипулируют информацией и тайнами, внося в сюжет повороты и неопределённость. Персонажам придётся использовать навыки для расследований, убеждений, вынесения дедуктивных суждений, заключения сделок и дипломатии, чтобы победить своих врагов, когда насилие применять нельзя.

Приключения в стиле интриг затрагивают разные уровни общества и политических сил игрового мира. Обстоятельства могут подтолкнуть даже неопытных персонажей к событиям глобального масштаба. Персонажи, охваченные великими событиями, могут бороться, чтобы направлять эти события в нужную сторону, или пытаться выжить. Приключения с акцентом на интригах позволяют игрокам активно развивать историю своих персонажей. Они будут двигать сюжет, стремясь выполнить свои цели, создавая планы и принимая действия для достижения желаемого.

ТЕМЫ ИНТРИГ

Приключения в стиле интриг различаются в зависимости от затронутых политических сил. Интриги королевского двора будут отыгрываться совсем не так, как конфликт преступных синдикатов. Конфликты, сосредоточенные на интригах, определяются общественными ожиданиями и законами, регулирующими обстоятельства, а также тем, как и когда эти законы нарушаются. Политические игры требуют, чтобы персонажи понимали, как сильно они могут прогнать под себя общественные нормы, прежде чем негативная ответная реакция помешает их планам.

Интриги малых групп сосредоточены на межличностном соперничестве. В них представлены риски и последствия, важные для этих групп, но мало значащие для других. Примером могут послужить бедные семьи, группы, изолированные от цивилизации, небольшие фирмы-конкуренты и группы друзей.

В преступных интригах происходят незаконные сделки. Участвующими группами могут быть соперничающие банды, преступные синдикаты или влиятельные картели, угрожающие правительству. В преступных интригах как минимум три слоя: отношения персонажа с непосредственными партнёрами и боссом; репутация персонажа среди широкой публики; отношения персонажа с правоохранительными органами. Когда вашим игрокам приходится следить за всеми тремя слоями одновременно, прежде чем совершать какое-либо действие, интриги и социальные манипуляции сами становятся их инструментом по умолчанию.

Придворные интриги сосредоточены на одном конкретном королевском дворе, где один человек или семья обладает властью над всеми остальными. В интригах будут участвовать другие дворяне и соперничающие правительства. У всех при дворе есть свои интересы и цели, а также уровень риска, на который они готовы пойти ради победы. Этот уровень риска варьируется от публичного унижения до убийства. Интриги в придворном стиле подходят также для таких крупных организаций, как корпорации.

Политические интриги похожи на придворные. Однако, если политическая система в игре похожа на современную, вы можете добавить различные отделы, соперничающие за влияние, репортёров, раскапывающих факты, и общественное мнение о происходящих событиях. Как правило, при политической интриге

персонажи преследуют свои цели, находясь внутри системы. Если они попытаются сделать что-то незаконное или запрещённое, они рискуют тем, что об этом узнают все и их репутация будет уничтожена.

ПРОВЕДЕНИЕ ИГР В СТИЛЕ ИНТРИГ

Игра в стиле интриг сосредоточена вокруг того, что ПИ знают о тех, с кем они взаимодействуют. Становятся важными мотивации и предыстории, так как они дают рычаги, которые персонажам придётся вначале отыскать, а потом использовать, чтобы манипулировать противниками.

Приключение требует сложной цели, требующей некоторого сотрудничества между ПИ и их противниками, ПВ. У ПИ должно быть начальное представление о том, как достичь этой цели, но не о средствах её достижения. Они должны совершать открытия, устраивать переговоры и находить способы заставить других выдать важную информацию. Всегда должно быть несколько способов достижения цели.

Создавая приключение, ориентированное на интриги, убедитесь, что продумали разные слои интриг. Обнаруживая важные тайны, игроки должны открывать новые возможности. Их должно шокировать или пугать то, что союзники на самом деле являются их врагами, злоупотребляющими доверием. Ниже приведены возможные варианты проявления интриги. Ознакомьтесь с ними и пропишите хотя бы один из этих пунктов в биографии для каждого важного ПВ и организации в своём приключении.

ПРОЯВЛЕНИЯ ИНТРИГИ

- Текущее положение персонажа, его стабильность и желаемое положение.
- Видимые слабости персонажа, такие как любовь к азартным играм или плохой характер.
- Тайные слабости персонажа, такие как пороки, связи или ошибки прошлого. Возможно, персонаж сам не знает об этой слабости!
- Видимая сильная сторона персонажа, которую можно использовать против соперников.
- Скрытая сильная сторона персонажа, способная удивить ПИ и даже порушить их планы.
- Кто является союзниками, подчинёнными и противниками персонажа? Уязвимы ли они перед манипуляциями ПИ?
- Как далеко может зайти этот персонаж в погоне за желаемым? У каждого персонажа есть свой предел, и большинство не хочет нарушать законы и социальные нормы.
- Кем являются родственники и друзья персонажа и как сильны связи между ними?

Важные открытия станут ключевыми моментами. Планируйте их так же, как важные сражения или социальные сцены. Вы не контролируете то, что выяснят ПИ, но вы подготавливаете то, что они могут узнать. Игроки не всегда могут сопоставить все найденные связи посреди игры, так что заранее сделайте заметки.

Вы сможете выдавать их, указывая на связи, которые они не замечают, но которые видят их персонажи. Однако чрезмерное использование этого метода отнимает у игроков радость самостоятельного расследования.

НОВЫЕ ПРАВИЛА: ВАЖНОЕ ОТКРЫТИЕ

Когда происходит важное открытие, можете использовать это правило, чтобы ПИ попытались понять, насколько оно важно.

ДЕТЕКТИВ

Они ворвались на капитанский мостик и обнаружили, что капитан и посол мертвы. Курс был проложен так, что через 72 часа они окажутся на Земле. Сейчас на корабле пятьдесят пассажиров и членов экипажа, так что успеют ли они найти убийцу, прежде чем он растворится в толпе землян?

Ваша группа любит загадки и игровые встречи, ориентированные на отыгрыш? Детектив — это классическое построение повествования, смещающее фокус игры со сражений с чудовищами на социальное взаимодействие и дедукцию. Хороший детектив затягивает в расследование игроков так же сильно, как и их персонажей!

ЗАЧЕМ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ДЕТЕКТИВ?

Все любят хорошие детективы. Порой очень интересно решать сложные загадки, коллективно обсуждать, как разрозненные части могут сложиться воедино и какие предположения и выводы можно сделать из новых улик. Драматизм и напряжение возрастают по мере того, как персонажи сталкиваются с возможными ворами, убийцами, похитителями и другими неприятными личностями. Для усложнения в детективах существуют неожиданные повороты, ложные обвинения и отвлекающие манёвры.

Детектив может проходить в любом игровом мире. Детали могут меняться, но люди — и преступления — остаются, по сути, теми же. Грабёж, азартные игры, похищения людей и убийства могут происходить где угодно, и виновником может быть кто угодно, от злобного эльфа и сломавшегося ИИ до рядового гражданина.

Детектив может значительно изменить темп игры вашей группы. Обычно в детективе очень мало насилия, и ПИ могут отдохнуть после игры с напряжёнными сражениями. Они также позволяют игрокам глубоко погрузиться в отыгрыш роли и использовать социальные навыки своих персонажей.

ТЕМЫ ДЕТЕКТИВА

Детективы с лёгкостью можно разделить по типу преступления или загадочной ситуации. ПИ могут преследовать похитителей, ловкого домушника или жуткого убийцу. В каждом случае будут разные проблемы.

Один ПИ должен совершить **обычную** (♦♦) **проверку Внимания, Знания** или **Переговоров**, в зависимости от того, что больше подходит ситуации. Если проверка успешна, ПИ обнаруживает способ, которым это открытие можно использовать в приключении, и группа до конца сцены усиливает характеристики для проверок, связанных с этим открытием. В случае провала они неправильно оценивают ситуацию и вместо этого усиливают сложность этих проверок.

В случае с похитителями жертву нужно найти за ограниченный период времени. Для разоблачения домушника придётся проникнуть в высшее общество. Маньяк будет убивать, пока персонажи разговаривают со свидетелями.

Место действия тоже важно для детектива. В классических детективных триллерах группа персонажей оказывается изолированной в доме, поезде или другом месте, не позволяющем никому уйти. Это ограничивает круг подозреваемых, а также увеличивает напряжение (потому что все знают, что среди них есть преступник). Детектив с убийствами может происходить где угодно, но убийство в обществе воспринимается совсем не так, как поножовщина в тёмном переулке. А при похищениях жертву могут переместить в экзотическое место, и персонажам придётся последовать за ней.

ПРОВЕДЕНИЕ ИГР В СТИЛЕ ДЕТЕКТИВА

Для начала решите, светлый или мрачный детектив вы хотите получить. В светлом детективе могут совершаться преступления против собственности, а не убийства и похищения. Однако даже детектив с угрозой для жизни можно сделать светлее, если не угрожать самим ПИ и тем, кто им дорог. И наоборот, самые тёмные истории нацелены на персонажей ваших игроков и их друзей, поднимая ставки и напряжение.

Во-вторых, вам нужно придумать само преступление. Вы можете сделать это, ответив на следующие вопросы:

- Кто совершил преступление?
- Почему или зачем он его совершил?
- Как он его совершил?
- Где он его совершил?
- Что он использовал для этого?
- Кто жертвы? Преступник их знал?
- Есть ли свидетели и если да, то кто это?
- На что преступник пойдёт, чтобы защитить себя?
- Какие у его плана были изъяны (если план вообще был)? Что во время преступления пошло не так?

Ответы на эти вопросы также помогут вам создать улики, которые вы будете выдавать ПИ, совершающим расследование. Ответив на все вопросы, придумайте связанные с ними улики, которые ПИ могут обнаружить. Выпишите их, чтобы можно было отмечать те, что уже выданы персонажам. Помните, что детектив

не может быть прямолинейным, так что придётся поломать голову над загадками. Каждая улика может привести к различным выводам, так что отряду придётся найти несколько улик, чтобы определить виновника.

Следите также за теориями игроков о том, что происходит. Будьте внимательны, благодаря этим теориям

вы поймёте, насколько хорошо вы выдаёте информацию. Если теории, выдвигаемые ПИ, будут далеки от того, что произошло на самом деле, вы можете прояснить некоторые улики или выдать новые. Игроки могут следовать по ложному следу, но не стоит растягивать это на несколько игровых встреч!

АВАНТЮРЫ

Каким-то образом профессор смог убедить университет отправить команду в сердце Атлантического океана. Старое ржавое исследовательское судно служило доказательством ограниченных ресурсов образовательного учреждения и скептических взглядов на нелепую теорию профессора. Все надели громоздкие латунные костюмы и погрузились в воду. Ко всеобщему удивлению, на дне их ждал свет. Много света. Целый город. Атлантида на самом деле существовала. Более того, она здравствовала и процветала.

Вы хотите отыграть захватывающие рассказы, фантастические истории или суровые криминальные приключения? В литературе этот жанр назывался бульварным чтивом. Такие рассказы печатались в дешёвых журналах на низкосортной бумаге в начале-середине XX века. Это были необычные истории о наполненных событиями приключениях. В них особое внимание уделялось ярким моментам, а вовсе не развитию персонажей. В нашем случае термин «авантюра» покрывает множество жанров, характеризующихся духом приключений и неправдоподобными элементами сюжета, но эти жанры и в наши дни оказывают большое влияние на комиксы, книги и фильмы.

ЗАЧЕМ ИСПОЛЬЗОВАТЬ АВАНТЮРЫ?

Сюжеты в стиле авантур очень хорошо подходят для простых сюжетов с фантастическими событиями и мелодраматичными вставками, которые так часто встречаются в приключениях и разных жанрах ролевых игр. Частично это вызвано тем, что игровые миры ролевых игр выросли как раз из таких рассказов. В авантюрах встречаются элементы фэнтези, ужасов, вестернов, криминальных боевиков, детективов, научной фантастики и романтики.

Каноны приключений в стиле авантур легко узнаваемы. Сюда входят экспедиции в далёкие и опасные места, столкновения высшего общества и преступного мира, сцены с жуткими существами и сражения со злодеями, которые скорее играют свою роль, чем действительно пытаются чего-то добиться.

Ваши игроки могут создать персонажей, воплощающих такие же узнаваемые каноны. Это может быть военный в отставке, смелый, но высокомерный амбициозный герой, наивный новичок, для которого

это первое приключение, циничный меткий стрелок и так далее. Всё это делает авантюры очень доступным стилем, который легко отыгрывать.

ТЕМЫ В АВАНТЮРАХ

Основной темой в авантюрах являются приключения ради приключений. Ваши персонажи могут быть храбрыми исследователями, оказавшимися в странных глухих или опасных местах, возможно, ради какого-то открытия, а может быть, в поисках сокровищ.

«Крутые» криминальные драмы — это тоже классические авантюры. Этот стиль часто объединяется со стилем «детектив» (смотрите на стр. 246). Однако ваша криминальная драма может и не быть детективом. Возможно, ваша группа знает, кто является преступником, и ей надо или найти доказательства, которые восстановят справедливость, или устранить злодея «по-плохому».

Вестерн — это ещё одна классическая авантюра, которую можно осовременить или даже адаптировать для космооперы. Вестерны зачастую повествуют о суровой жизни на окраине цивилизации, когда положиться можно только на себя, своих друзей и шестизарядный револьвер.

Авантюра может также рассказывать о сражении с необычными или жуткими сверхъестественными существами. Очевидно, что это гибрид авантюры и ужасов. Однако в такой игре внимание будет уделено не разрушительному влиянию таких существ на психику, а их уничтожению динамитом и автоматными очередями.

ПРОВЕДЕНИЕ ИГР В СТИЛЕ АВАНТЮР

Игры-авантюры наполнены приключениями. Персонажам предстоит совершать рискованные действия. Чтобы подтолкнуть их к этому, сделайте большую часть сцен менее опасной, чтобы группа с лёгкостью могла их проходить. Это сделает персонажей неординарными героями, а ключевые сцены можно сделать опаснее, чтобы создать нужное напряжение.

Используйте сюжетные каноны. С их помощью вы закрепите стиль игры в сознании игроков. Не бойтесь использовать мелодраматические элементы или даже клише. Зомби всегда медленные, а главный злодей всегда выдаёт врагам свой коварный замысел. Клишированными могут быть хоть основные сцены, хоть второстепенные, всё равно они пойдут только на пользу стилю игры.

Авантюрные сюжеты зачастую разбиты на серии, с настоящими промежутками отдыха в паузах, и заканчиваются они обычно на самом интересном захватывающем моменте. В такой момент судьбе главного героя угрожает какая-то опасность или тайна, а сюжет или сцена тут же заканчивается. Это подталкивает публику искать, что было дальше. Используйте периодически эту технику в своих играх, чтобы ещё больше усилить ощущение авантюристичности своих приключений.

НОВЫЕ ПРАВИЛА: ЗАХВАТЫВАЮЩИЙ МОМЕНТ

Захватывающий момент — это классический сюжетный ход, оставляющий исход сюжета неясным, в то время как основным персонажам угрожает опасность. Можете использовать это правило в конце игровой встречи, которая не является концом приключения, или во время крупной сцены, важной для сюжета.

РОМАНТИКА И ДРАМА

Командор Синклер ворвался в кабинет посла, захлопнув за собой дверь. «Ах ты бессердечная дура!»

Посол вздохнула. «Я... у меня не было выбора, Джон. Когда ты сказал, что тебя отзывают в столицу, мне пришлось использовать отсутствие твоего флота в качестве аргумента на переговорах. Я не хотела обидеть тебя».

Синклер навис над столом, стиснув зубы. На его глаза наворачивались слёзы. «Слишком поздно, Ванесса. То, что было между нами... Я думал, это было что-то особенное. Но это твоё предательство я запомню навсегда».

Ваша группа устала от сражений? Хотите ввести в игру что-то новенькое? Персонажам ваших игроков нужно больше развития сюжета и персонального вовлечения в мир игры? Вам помогут приключения в стиле драмы, романтики или сразу и того и другого.

Романтика и драма не обязаны идти вместе, но они очень гармонично сочетаются. В конце концов, любовь и романтика могут быть очень драматичными. Этот стиль хорошо сочетается с такими играми, где есть взрослые и серьёзные темы, а также с такими, что сосредоточены на развитии персонажей и социальном взаимодействии.

ЗАЧЕМ ИСПОЛЬЗОВАТЬ РОМАНТИКУ И ДРАМУ?

Драма требует эмоциональной вовлечённости, конфликтов, угроз и рисков. Она подчёркивает межличностные отношения между членами отряда и ПВ. Драма добавляет игре серьёзности, но даже лёгкие

В конце встречи или сцены ПИ оказываются в серьёзной беде. В начале следующей встречи (или сцены) поместите все очки сюжета в набор игроков. ПИ могут использовать эти очки следующими способами:

- Как обычно, пытаясь выкрутиться из ситуации.
- Потратить сразу все очки сюжета, чтобы описать, как они выкрутились из ситуации. Игроки должны описать желаемые действия своих персонажей и реакции ПВ. Вы должны утвердить их вариант исхода событий, изменяя лишь то, что необходимо для сохранения важных сюжетных элементов.
- Потратить сразу все очки сюжета, чтобы вернуть в игру одного или несколько мёртвых или выведенных из строя персонажей, представив чудесное выздоровление или подробности побега. Эти персонажи вылечивают половину своих ран и всю усталость. После этого ПИ отыгрывают сцену.

моменты будут влиять на напряжение между персонажами. Если ваша группа хочет глубоких историй, добавьте немного драмы.

Романтика же предлагает различные возможности отыгрыша ролей и развития персонажей. Это могут быть романтические отношения между ПИ или между кем-то из ПИ и ПВ. Однако в игре романтические отношения создавать и поддерживать ничуть не проще, чем в настоящей жизни, что обычно приводит к драме. Романтические отношения между персонажами вовсе не обязаны быть центром внимания приключения. Это может быть всего лишь сюжетная линия в рамках большого замысла. Если вы хотите добавить приключению слой для развития персонажей, романтика для этого отлично подойдёт.

ТЕМЫ В РОМАНТИКЕ И ДРАМЕ

Драма обычно сосредоточена на реалистичных конфликтах и ситуациях, хотя их можно адаптировать для фэнтези или другого вымышленного окружения. Сюжет должен вызывать у ПИ эмоции (в идеале у игроков тоже). Дополнительные жанры дают разнообразные варианты при комбинировании с вашим игровым миром.

- Судебные драмы и прочие детективные истории создают напряжение, растущее по мере сбора персонажами улик до самого вынесения приговора.
- Исторические и псевдоисторические сюжеты могут помещать игроков прямо в драматические события. Исторические события фокусируют сюжет на антураже и социальных правилах того времени.
- Мелодрамы — это очень эмоциональные рассказы, возможно с гипертрофированными персонажами или сюжетными линиями, отказывающимися

от реализма в пользу сюжета. Этот вариант подойдёт для ролевых игр, в которых мало времени для развития персонажей и сюжета.

- ★ Трагедия — это классическая драма, подчёркивающая недостатки персонажа, которые его в конечном счёте и уничтожат. Если ваши игроки не хотят, чтобы их персонажи погибли, можете это сделать с ярким ПВ.

В больших приключениях романтика обычно является побочной сюжетной линией (и в большинстве сюжетов так или иначе, но присутствует). Даже если романтика находится в центре сюжета, практически всегда в повествовании есть что-то ещё, что создаёт конфликт, который персонажам предстоит преодолеть. Обычно это некий драматический элемент (именно поэтому мы и объединили эти два стиля), но это также может быть детектив, дипломатическая миссия или даже прямолинейное сражение. Таким образом, тема романтики получает дополнительную окраску за счёт конфликтов, проходящих параллельно.

ПРОВЕДЕНИЕ ИГР В СТИЛЕ РОМАНТИКИ И ДРАМЫ

Основа драмы — разрешение конфликтов. Конфликты могут иметь разную форму и разную степень напряжённости, поэтому не у всех сцен будет критическая важность. Сцены должны повышать градус напряжения и тревоги. В идеале персонажи в сценах будут узнавать новые элементы, помогающие разрешать конфликты или находить причину их возникновения. Если один из аспектов драмы решается сам собой, в результате должна возникнуть новая ситуация. Однако это может быть неочевидным, потому некоторые конфликты всё же должны полностью прекратиться, чтобы игроки не чувствовали, что их усилия бесплодны.

Часть этих конфликтов может быть создана за счёт романтики. Если вы хотите вплести в игру романтическую линию, начните с первого влечения двух персонажей друг к другу. Первым конфликтом будут

НЕЛОВКОСТЬ ПРИ ОТЫГРЫШЕ

У вас и вашей группы могут возникнуть сложности при отыгрыше романтических бесед и действий. Многие игроки являются друзьями или родственниками, и романтические сцены могут привести к неловким беседам. Прежде чем начать приключение или сцену с упором на романтику, обсудите с игроками, не будут ли они против. Некоторые не станут озвучивать подробные описания и для определения результата используют механику проверок навыков. Другим нравится описывать всё происходящее. Используйте любой из методов, лишь бы игрокам было интересно.

последствия того, станут они или нет завязывать романтические отношения. Если влечение будет взаимным, придумайте мешающие им обстоятельства, такие как неодобрение членов семьи, конфликтующие политические или религиозные взгляды или даже соперники! После того как персонажи преодолеют эти обстоятельства (или не преодолеют), можете продолжить романтический сюжет, периодически вводя конфликты. Возможно, партнёр чувствует себя одиноким из-за того, что ПИ постоянно уходит на поиски приключений. Возможно, у них даже родятся дети. Или злодей в попытке добраться до ПИ похитит его возлюбленную.

НОВЫЕ ПРАВИЛА: МЕТАИГРОВОЕ ЛАВИРОВАНИЕ

В играх, в которых много драмы и романтики, игроки могут знать о происходящей ситуации больше, чем знают их персонажи. Почему бы не воспользоваться этим?

Если персонаж игрока верит в ложь или становится жертвой вредоносных действий из-за чьих-то махинаций (иными словами, когда игрок действует, прекрасно понимая, что это не в интересах его персонажа), переместите одно очко сюжета из набора ведущего в набор игроков.

СУПЕРГЕРОИКА

Они покинули Паноптикон через секретный выход на рассвете, усталые, но всё ещё отпущающие шутки о прошедшем сражении. У них ушла вся ночь, теперь Улей смерти был схвачен и захоронен в глубинах земли в состоянии гиперстазиса. Один запрос в Звёздный патруль для транспортировки инопланетной сущности, краткий обзор списка дел на эту неделю, и вот уже можно вернуться к своим обычным жизням. Так бы и было, если бы Зимородок не заметил, что ядовитый корабль доктора Зеда устремился на Луну. Неважно, как сильно они устали, это выглядит как работа для Высшего Союза.

При использовании супергероики готовьтесь к искателям приключений в костюмах и со сверхчеловеческими способностями! При использовании этого стиля в игровом мире появятся безумные учёные, нечеловеческие персонажи, инопланетные союзники, тайные личности, разумные роботы, отряды мстителей и многое другое. ПИ будут бороться с суперзлодеями и планетарными угрозами в кампаниях, проходящих в разные временные промежутки времени. Поэтому наденьте маску и плащ — пора спасать мир!

ЗАЧЕМ ИСПОЛЬЗОВАТЬ СУПЕРГЕРОИКУ?

Супергероику может быть отличным источником веселья и для игроков, и для ведущих. Кроме того, она

вписывается в любой игровой мир. Самые известные приключения происходят в современности, когда персонажи живут обычной жизнью, пока не принимают свой таинственный второй облик. ПИ также могут быть межзвёздными героями, патрулирующими планеты в космоопере, персонажами в мире стимпанка, облачёнными в лязгающие боевые костюмы и сражающимися со стреляющими лазерами дирижаблями, или даже суперсолдатами моровых войн, сильными, как боевые линкоры.

Стиль супергероики значительно увеличивает масштаб действий. Персонажам, способным перепрыгивать высокие здания и поднимать локомотивы, нужны соответствующие испытания. Такие приключения часто наполнены драматичным напряжением, где неудача означает, что злодей покорил весь мир, метеориты разрушили города или реальность перестала существовать. Даже если в игре просто умелые люди сражаются с преступностью, риски должны быть высокими, от ранений в перестрелках до раскрытия их личностей. И неважно, чем заняты герои, замораживают вулканы или останавливают ограбления, действия всегда должны быть серьёзными, даже если персонажи отпускают шуточки так же быстро, как бьют кулаками.

Темы в супергероике

Супергероика — отличный способ исследовать многочисленные темы, особенно те, что касаются индивидуальных усилий, что важно в большинстве ролевых игр. ПИ зачастую обладают сверхъестественными силами, позволяющими выступать защитниками всего человечества. Даже если они действуют группой или скрываются за масками, они могут быть воплощением того, что у каждого есть силы, способные изменить любую ситуацию.

Установление личности — это ещё одна основная тема, ведь многие супергерои скрываются за масками или меняют свой облик. Они могут делать это, чтобы защитить себя и своих близких. Некоторые супергерои могут считать, что костюмированный образ — это их настоящая личность, которая может действовать без оглядки на социум. Другие персонажи не утруждают себя созданием альтер эго либо из-за жажды славы, либо просто потому, что в их мире это так не работает. Поддерживание тайной личности требует много сил, но это всё равно может оказаться полезным, ведь многие захотят узнать, кто находится за этими масками.

Ещё одна важная тема — это отношения игроков с местными законами и правительством. Они действуют в союзе с правоохранительными органами и, может, им даже оказывают официальную поддержку? Или они действуют без оглядки на закон

и нарушают его, если он противоречит их кодексу поведения? Опять же, они могут бороться с коррумпированными чиновниками, а не только с преступниками на улицах.

Учитывая способности, которыми могут обладать эти персонажи, их моральный кодекс может быть единственным, что держит их под контролем. В этом случае события, конфликтующие с их моральным кодексом, будут ещё более яркими. Некоторые отказываются от убийств или даже использования оружия, в то время как другие вовсе не прочь раз и навсегда избавиться от неприятеля. Игра, в которой ПИ из первой категории оказывается в ситуации, когда смертельное оружие становится привлекательным вариантом решения проблем, может всем запомниться.

В конце мы упомянем тему мотивации персонажа. Он сражается с преступниками, мстит или карает провинившихся? Или он надевает маску, чтобы помогать беззащитным и защищать человечество? Есть те, кто делает это ради интереса, и те, кто не хочет тратить свои силы впустую. Разные мотивации в группе означают, что персонажи по-разному будут реагировать на ситуации и решать их, а это может привести даже к сражениям между героями, что является распространённым каноническим в этом жанре.

Проведение игр в стиле супергероики

Создание мира, возможно, самый важный момент при использовании этого стиля. Откуда появились суперсилы? Они всегда присутствовали в мире (возможно, они даже были очень распространёнными) или это новый, возможно, пугающий дар? Может случиться, что ПИ — единственные супергерои в мире и у них общее происхождение. Так они могут стать командой супергероев, возможно со своим штабом. Даже не обладая особыми силами, персонажи могут объединиться, чтобы эффективнее добиваться своих целей.

Обычно группам не очень важно, как выглядят их персонажи, но в этом жанре костюмы — важнейшая часть игры. Они защищают владельца, пугают преступников, хранят оружие (а могут сами являться оружием, принимающим форму костюма) и громко заявляют о присутствии супергероя всем, кто находится поблизости. Многие также скрывают настоящую личность героев, и это может быть самая важная функция костюмов. Убедитесь, что все игроки описали свои костюмы (если, конечно же, будут их использовать) на этапе создания персонажей. Изменения их образов должны быть связаны с важными событиями, возможно отражающими их новое героическое имя или характер деятельности.

ГЕРОИ ХОРОШИ РОВНО НАСТОЛЬКО, НАСКОЛЬКО ХОРОШ ЗЛОДЕЙ

Единственное, что действительно делает приключение супергероичным, — это главный злодей. Какой бы ни была кампания, вашим ПИ нужно преодолевать сложности, а у большинства этих сложностей есть общий источник. Создание злодея, противостоящего вашей группе, — это важная часть проведения игры в стиле супергероики, а для вас это ещё и очень интересная часть.

Сравните злодея со своими персонажами. Например, научный гений или использующий магию злодей отлично подойдёт группе, полагающейся на грубую силу. Заговор корпораций может выступить противником тех, кто полагается на городские патрули и искореняет преступность. В конце концов, злодей должен быть антиподом героев!

Как и все антагонисты, суперзлодеи тоже должны развиваться и становиться сильнее. Хороший злодей даже умирает не навсегда, хотя его смерть выглядит весьма убедительной. Он всегда должен быть готов вернуться, причём с новой бионической рукой, в новом костюме, с новыми суперсилами и, конечно же, с новым желанием мстить.

В этом стиле важен даже язык. Как супергерои будут обращаться друг к другу или к публике? Станут ли они использовать настоящие имена, будучи в костюмах, при условии, что им они известны? А когда они не в костюмах, будут ли они говорить и действовать иначе, чтобы подчеркнуть своё альтер эго? Кто-то может сделать свою настоящую личность совершенно иной, чтобы поддержать жизнь вне костюма.

Учитывая особенности этого стиля, большинство игроков захочет начать игру с персонажами, уже обладающими особыми силами. Им следует придумывать их совместно с вами, ведущим. Способности должны быть привязаны к уровню силы, который группа посчитает подходящим для кампании. Может быть и так, что сверхспособностей ни у кого нет — они носят костюмы и сражаются с преступностью, но они всего лишь очень умелые люди. И наоборот, у персонажей может быть божественная мощь, сила, скорость быстрее звука, способность летать и прочие дарования из комиксов. Наше правило суперхарактеристик в какой-то мере отражает именно это, а ещё вы можете использовать правила магии и правила создания новых талантов для избрания новых сверхчеловеческих способностей.

НОВЫЕ ПРАВИЛА: НЕ ПРОСТЫЕ СМЕРТНЫЕ

Игры в стиле супергероики предполагают, что ПИ сильнее, быстрее и лучше, чем среднестатистический человек, уже на этапе создания персонажа. Чтобы это отобразить, во время создания персонажа увеличьте стартовый опыт всех ПИ на 50 (его можно потратить на характеристики) и позвольте увеличивать навыки до 3-го ранга.

Кроме того, поскольку супергерои традиционно дерутся кулаками, можете позволить ПИ и суперзлодеям наносить безоружными атаками базовый урон, равный удвоенному рейтингу Силы.

НЕ ПРОСТЫЕ СМЕРТНЫЕ: ХИЛЫЕ ПРИСПЕШНИКИ

Если хотите, чтобы ПИ чувствовали себя гораздо сильнее обычных смертных, можете добавить правило Не простые смертные ещё один пункт. Когда приспешник или группа приспешников атакует ПИ или суперзлодея, их атака может причинить максимум 1 рану или усталость после обычных всевозможных уменьшений урона.

НОВЫЕ ПРАВИЛА: СУПЕРХАРАКТЕРИСТИКИ

Суперхарактеристики отражают то, что способности персонажей значительно превосходят способности людей. Даже те супергерои, что являются практически «обычными» людьми, зачастую обладают выдающейся Смекалкой, Интеллектом или другими характеристиками, поэтому это правило применимо к любым супергероям.

Во время создания персонажа игроки должны выбрать по две из шести характеристик своих персонажей. Они станут **суперхарактеристиками**: суперсила, суперскорость, суперловкость или суперинтеллект, например. Вы делаете то же самое, когда создаёте ПВ-главаря, которого намереваетесь сделать суперзлодеем.

Когда персонаж совершает проверку, основанную на суперхарактеристике, если выпадает , тут же бросьте в набор костей дополнительную . Если на этой  выпадет ещё , то бросьте в набор ещё одну . Все выпавшие  игрок интерпретирует как обычно.

Это может привести к впечатляющему результату со множеством , которые и интерпретировать нужно с приставкой «супер». Проверка Грубой силы запустит противника в стратосферу, проверка Координации позволит поймать человека, пролетевшего с крыши десятки метров, а проверка Внимания позволит услышать то, что происходит за много километров от персонажа.

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

А

Авантюры (стиль).....	247
Автоматическое (свойство).....	86
агрессивная среда.....	111
Алхимия (навык).....	57
аристократ (архетип).....	39
Артиллерия (навык).....	69
Артист (карьера).....	40
архетипы.....	35, 192
создание архетипа.....	192
Астрокартография (навык).....	57
атака.....	101
атака ближнего боя.....	103
атака дальнего боя.....	102, 103
Атлетика (навык).....	57

Б

Бдительность (навык).....	58
безоружное сражение.....	108
Безумный изобретатель (талант).....	79
Безумный учёный (карьера).....	42
Берсерк (талант).....	75
Бесстрашный пилот (талант).....	75
биороид (раса).....	174
Ближний бой (лёгкое оружие) (навык).....	67
Ближний бой (навык).....	67
Ближний бой (тяжёлое оружие) (навык).....	68
боевая проверка.....	101
болеутоляющее (предмет).....	94
болеутоляющие.....	94, 116
«Бочка» (талант).....	77
Бронёбойное (свойство).....	86, 200
броня.....	92, 198
Быстрая стрельба из лука (талант).....	77
Быстрое реагирование (талант).....	72
Быстрый (талант).....	73
Быстрый удар (талант).....	73

В

вакуум.....	111
ведущий.....	4, 125
Вера (навык).....	70
Верховая езда (навык).....	59
взлом.....	232
действия.....	233
Взрыв (свойство).....	86, 200
Внимание (навык).....	59
Вожак разбойников (противник).....	134
Вожделение (навык).....	59
Волшебник (карьера).....	42
Воля.....	14
Воодушевляющая речь (мастерский) (талант).....	80
Воодушевляющая речь (талант).....	75
Воодушевляющая речь (улучшенный) (талант).....	77
Встречное предложение (талант).....	75
Второе дыхание (талант).....	73
Выдержка (навык).....	60
Выживание (навык).....	60
Выносливость (талант).....	80
Высокоокритичное (свойство).....	87, 200
Выхватывание (талант).....	73

Г

Героическая воля (талант).....	77
главари.....	133
дополнительная активация.....	205
Гренадёр (талант).....	77
Громоздкое (свойство).....	87, 200
Грубая сила (навык).....	68

Д

Дальний бой (лёгкое оружие) (навык).....	68
--	----

Дальний бой (навык).....	68, 69
Дальний бой (тяжёлое оружие) (навык).....	69
дварф (раса).....	142
Дезориентация (свойство).....	87, 200
дезорентированный.....	87, 114
действие.....	
активация способности.....	101
совершение боевой проверки.....	101
совершение проверки навыка.....	101
действия.....	97, 101
обмен на манёвр.....	101
действия транспорта.....	227
Дополнительные действия транспорта.....	228
Заградительный огонь.....	228
Концентрированный огонь.....	228
Опасное вождение.....	228
Получение преимуществ.....	229
Совершение боевой проверки.....	230
Устранение последствий.....	230
Детектив (стиль).....	246
дистанция.....	105
вплотную.....	106
диапазоны.....	105
длинная.....	106
короткая.....	106
средняя.....	106
стратегическая.....	224
экстремальная.....	107
Добытчик (талант).....	73
Достоинство (мотивация).....	48
Друид (карьера).....	42
Дуэлянт (талант).....	73

Е

Единение с природой (талант).....	73
-----------------------------------	----

Ж

Желание (мотивация).....	47
Жжение (свойство).....	87, 200
Животное-спутник (талант).....	78
животноподобный пришелец (раса).....	182
Жрец (карьера).....	42
Жульничество (навык).....	60

З

Закалённый (талант).....	73
заклинания.....	211
Атака.....	211, 215
Барьер.....	212, 215
Вспомогательная магия.....	212
Лечение.....	212, 215
Призыв.....	213, 216
Проклятие.....	213, 216
Рассеивание.....	214, 217
Усиление.....	214, 217
заклинатели.....	210
Залповое (свойство).....	87, 200
замешательство.....	114
Запугивание (навык).....	54
Захват (свойство).....	87
защита.....	31, 92, 198
ближняя.....	105
дальняя.....	105
стартовая.....	46
Защита от взлома (талант).....	73
Защита от взлома (улучшенный) (талант).....	75
Защитное вождение (талант).....	80
Знание (навык).....	66
Знатор болеутоляющих (талант).....	78

И

Изобретатель (талант).....	75
импровизированное оружие.....	109

Инициатива.....	96, 129
Интеллект.....	14
Интеллектуал (архетип).....	38
Интриги (стиль).....	244
Исследователь (карьера).....	40

К

Как вовремя! (талант).....	80
Капитан звездолёта (карьера).....	43
карьера.....	40
Квалификация (талант).....	73
киберимпланты.....	177
клон (раса).....	174
Компьютеры (навык).....	61
Контрзакливание.....	218
Концентрация.....	218
Координация (навык).....	62
космоопера (игровой мир).....	179
кости.....	
бонуса.....	9, 20
вызова.....	10
десятигранные.....	10
мастерства.....	9
набор.....	13, 19
сложности.....	10
способности.....	9
процентные.....	11
штрафа.....	10, 20
Крепость (талант).....	73
критические замечания.....	122
критические попадания.....	230, 231
критические травмы.....	87, 114, 115
лечение.....	117

Л

Лёгкий курок (талант).....	76
Лекарь (карьера).....	41
лечение.....	116
Лидер (карьера).....	41
Лидерство (навык).....	55
Ловкость.....	14

М

магические приспособления.....	218
магия.....	210
Магия (навык).....	70
манёвренность.....	220
манёвры.....	97
взаимодействие с окружением.....	98
защитная стойка.....	98
использование экипировки.....	98
перемещение.....	99
подготовка.....	99
помощь.....	99
посадка или спешивание.....	100
прицеливание.....	100
распластывание или подъём на ноги.....	100
манёвры транспорта.....	226
перестроение.....	227
подготовка к удару.....	227
торможение.....	227
уклонение.....	227
ускорение.....	227
Мастер (талант).....	81
Медицина (навык).....	62
Медленное (свойство).....	87, 200
Меткий глаз (талант).....	80
Механика (навык).....	63
Может, обсудим это? (талант).....	80
моровая война (игровой мир).....	158
мотивация.....	46, 123, 129
Мошеник (карьера).....	41

Н	
Наведение (свойство).....	87, 200
навыки.....	16, 52, 190
боевые.....	67
знаний.....	66
магические.....	70
общие.....	57
создание новых навыков.....	190
социальные.....	54
нагрузка.....	84, 198
порог.....	85
научная фантастика (игровой мир).....	170
Начальная военная подготовка (талант).....	76
Недостаток (мотивация).....	49
Неприметный (талант).....	74
непроходимая местность.....	110
Неточное (свойство).....	88, 200
Неукротимый (талант).....	81
Низкопробное (свойство).....	88
Нокдаун (свойство).....	88
нулевое правило.....	125

О	
Обаяние (навык).....	56
обездвиженный.....	114
Обездвиживающий выстрел (талант).....	74
Обман (навык).....	56
Оберукий (талант).....	76
Оборона (талант).....	80
Оборонительная тактика (талант).....	76
Оборонительное (свойство).....	88, 200
обыватель (архетип).....	36
Оглушающий урон (свойство).....	88
Оглушение (свойство).....	88, 200
огонь.....	111
Ограниченный боезапас (свойство).....	88, 200
Одарённость (талант).....	78
опыт.....	30, 34, 129
трата.....	44
орк (раса).....	143
Орлиный глаз (талант).....	78
оружие.....	90, 199
ослабление.....	21
Остроумный ответ (талант).....	74
Отражающее (свойство).....	88, 200
Отчаянное восстановление (талант).....	74
очки сюжета.....	27, 129
Ошеломление (свойство).....	88, 200

П	
падение.....	112
Парирование (талант).....	74
Парирование (улучшенный) (талант).....	78
Патроны не считаешь? (талант).....	78
Переговорщик (карьера).....	41
Переговоры (навык).....	56
перегрузка систем.....	223
пересечённая местность.....	110
персонаж.....	
архетип.....	33, 35
карьера.....	34, 40
мотивация.....	34, 46
предыстория.....	33, 34
расы.....	33, 35
создание.....	33
Пилот истребителя (карьера).....	43
Пилотирование (навык).....	63
плавание.....	111
планетарный масштаб.....	224
плохая видимость.....	110
повествовательный игровой процесс.....	95
Повреждение (свойство).....	88
повреждение корпуса.....	222
Повышение (талант).....	81
Повышенное внимание (талант).....	76
поглощение.....	31, 92, 105, 198
стартовое.....	46
Подготовка (свойство).....	88, 200
Подскок (талант).....	74

Поехали (талант).....	74
Покупка информации (талант).....	74
Полевой командир (талант).....	78
Полевой командир (улучшенный) (талант).....	80
полёт.....	100
Полный вперёд (талант).....	79
полукровка (раса).....	151
помощь.....	26, 99
порог перегрузки систем.....	223
порог повреждений корпуса.....	222
порог ран.....	31, 112, 193
стартовый.....	45
порог усталости.....	31, 113, 122, 193
стартовый.....	45
Превосходное (свойство).....	88
предметы.....	82, 197
космоопера.....	184
модификации.....	206
моровая война.....	161
научная фантастика.....	175
ремонт.....	89
свойства.....	86, 199
современность.....	165
стимпанк.....	153
точки крепления.....	206
уникальные.....	143, 153, 161, 165, 175, 184
фэнтези.....	143
предтеча (раса).....	183
Природа (навык).....	70
приспешники.....	131
Пристойное поведение (талант).....	74
притяжение.....	110
проверки.....	
боевая.....	101
встречная.....	25
конкурирующая.....	26
помогающая.....	26
Проникающее (свойство).....	88, 200
Противник (талант).....	131
противники.....	131, 202
космоопера.....	187
моровая война.....	163
научная фантастика.....	178
современность.....	169
стимпанк.....	156
фэнтези.....	146
псионик (раса).....	182

Р	
разбойник (противник).....	134
Разгон (талант).....	80
Разгон (улучшенный) (талант).....	81
раны.....	112
распластывание.....	108
рассудок.....	243
расы.....	192
создание расы.....	192
ревенант (раса).....	152
редкость.....	82
робот (раса).....	183
Романтика и драма (стиль).....	248
Рыцарь (карьера).....	43

С	
свободные действия.....	96, 97
Сила.....	15
символы.....	
крах.....	13, 24
осложнение.....	12, 23
преимущество.....	11, 23
провал.....	12, 23
триумф.....	12, 24
успех.....	11, 23
Система костей повествования.....	7, 130
Сковывание (свойство).....	89, 200
Скоординированная атака (талант).....	76
скорость.....	221
Скрытность (навык).....	64
сложность.....	16, 20
запредельная.....	18

лёгкая.....	17
невыполнимая.....	18
обычная.....	17
путаная.....	18
сложная.....	17
элементарная.....	16
Смекалка.....	15
смерть.....	114
Сноровка (свойство).....	89, 200
современность (игровой мир).....	164
Солдат (карьера).....	41
соперники.....	132
социальные сцены.....	118
Специалист (карьера).....	42
сражение с двумя оружиями.....	108
стили.....	241
стимпанк (игровой мир).....	148
Стойкость (навык).....	64
столкновения.....	222
Страх (мотивация).....	48
страх.....	243
структурированный игровой процесс.....	95
Супергероика (стиль).....	249
сцены.....	239
Счастлиное попадание (талант).....	76
сюжетные наборы.....	28

Т	
таланты.....	27, 71, 194
активация.....	72, 195
уровни.....	71, 195
Торговые связи (талант).....	75
Точное (свойство).....	89, 200
транспорт.....	220
действия.....	227
критические попадания.....	231
манёвры.....	226
сражение.....	225
труда (архетип).....	37

У	
Убийственная колкость (талант).....	81
удупение.....	112
Ужасы (стиль).....	241
Уклонение (талант).....	79
Укреплённое (свойство).....	89
укрытие.....	110
Уличная интуиция (навык).....	64
Упорство (талант).....	75
Управление (навык).....	65
урон.....	102, 112
усиление.....	21
усталость.....	113

Ф	
фигура.....	109, 222
фэнтези (игровой мир).....	138

Х	
Хакер (карьера).....	43
характеристики.....	13
Характерный стиль (талант).....	79
Харизма.....	15
Хирург (талант).....	75
Хладнокровие (навык).....	65
Хлёсткая фраза (мастерский) (талант).....	81
Хлёсткая фраза (талант).....	76
Хлёсткая фраза (улучшенный) (талант).....	79

Ш	
Шаг в сторону (талант).....	77

Э	
экипировка.....	93, 197
эльф (раса).....	142

ПЕРСОНАЖ

ИМЯ ПЕРСОНАЖА:

РАСА/АРХЕТИП:

КАРЬЕРА:

ИГРОК:



ПОГЛОЩЕНИЕ

РАНЫ

ПОРОГ

ТЕКУЩИЕ

УСТАЛОСТЬ

ЗАЩИТА

ПОРОГ

ТЕКУЩАЯ

БЛИЖНЯЯ

ДАЛЬНЯЯ

ХАРАКТЕРИСТИКИ

СИЛА

ЛОВКОСТЬ

ИНТЕЛЛЕКТ

СМЕКАЛКА

ВОЛЯ

ХАРИЗМА

НАВЫКИ

ОБЩИЕ НАВЫКИ	МИР?	КАРЬЕРНЫЙ?	РАНГ
АЛХИМИЯ (ИНТ)			
АСТРОКАРТОГРАФИЯ (ИНТ)			
АТЛЕТИКА (СИЛА)			
БДИТЕЛЬНОСТЬ (ВОЛЯ)			
ВЕРХОВАЯ ЕЗДА (ЛОВ)			
ВНИМАНИЕ (СМЕ)			
ВОЖДЕНИЕ (ЛОВ)			
ВЫДЕРЖКА (ВОЛЯ)			
ВЫЖИВАНИЕ (СМЕ)			
ЖУЛЬНИЧЕСТВО (СМЕ)			
КОМПЬЮТЕРЫ (ИНТ)			
КООРДИНАЦИЯ (ЛОВ)			
МЕДИЦИНА (ИНТ)			
МЕХАНИКА (ИНТ)			
ПИЛОТИРОВАНИЕ (ЛОВ)			
СКРЫТНОСТЬ (ЛОВ)			
СТОЙКОСТЬ (СИЛА)			
УЛИЧНАЯ ИНТУИЦИЯ (СМЕ)			
УПРАВЛЕНИЕ (ИНТ)			
ХЛАДНОКРОВИЕ (ХАР)			

БОЕВЫЕ НАВЫКИ	МИР?	КАРЬЕРНЫЙ?	РАНГ
Артиллерия (ЛОВ)			
Ближний бой (СИЛА)			
Ближний бой (Легкое оружие) (СИЛА)			
Ближний бой (Тяжелое оружие) (СИЛА)			
Грубая сила (СИЛА)			
Дальний бой (ЛОВ)			
Дальний бой (Легкое оружие) (ЛОВ)			
Дальний бой (Тяжелое оружие) (ЛОВ)			

СОЦИАЛЬНЫЕ НАВЫКИ	МИР?	КАРЬЕРНЫЙ?	РАНГ
Запугивание (ВОЛЯ)			
Лидерство (ХАР)			
Обаяние (ХАР)			
Обман (СМЕ)			
Переговоры (ХАР)			

НАВЫКИ ЗНАНИЙ	МИР?	КАРЬЕРНЫЙ?	РАНГ
Знание (ИНТ)			

МАГИЧЕСКИЕ НАВЫКИ	МИР?	КАРЬЕРНЫЙ?	РАНГ
Вера (ВОЛЯ)			
Магия (ИНТ)			
Природа (СМЕ)			

НОВЫЕ НАВЫКИ	МИР?	КАРЬЕРНЫЙ?	РАНГ

ОРУЖИЕ

ОРУЖИЕ	НАВЫК	УРОН	КРИТ	ДИСТАНЦИЯ	ОСОБЕННОСТИ

ИТОГОВЫЙ ОПЫТ

РАЗРЕШАЕТСЯ КОПИРОВАТЬ ЭТУ СТРАНИЦУ ДЛЯ ЛИЧНОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ. © LFL © EGO. ЛИСТ ДОСТУПЕН ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ НА САЙТЕ WWW.NEOWORLD.RU

ДОСТУПНЫЙ ОПЫТ

МОТИВАЦИЯ

ИЗОБРАЖЕНИЕ ПЕРСОНАЖА

ДОСТОИНСТВО:

НЕДОСТАТОК:

ЖЕЛАНИЕ:

СТРАХ:

ОПИСАНИЕ ПЕРСОНАЖА

ДЕНЬГИ:

СНАРЯЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ И БРОНЯ:

ЭКИПИРОВКА:

ПОЛ:

ВОЗРАСТ:

РОСТ:

ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ:

ВОЛОСЫ:

ГЛАЗА:

ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ:

ЗАМЕТКИ

КРИТИЧЕСКИЕ ТРАВМЫ

ТЯЖЕСТЬ	РЕЗУЛЬТАТ

ТАЛАНТЫ И ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

НАЗВАНИЕ	СТРАНИЦА	КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ
	▷	
	▷	
	▷	
	▷	
	▷	
	▷	
	▷	
	▷	
	▷	
	▷	
	▷	
	▷	

ПИРАМИДА ТАЛАНТОВ

GENESYS™

ПРИОБРЕТЕНИЕ ТАЛАНТОВ

На этом листе отслеживаются таланты, приобретённые вами для персонажа. Приобретя первый талант 1-го уровня, запишите его в верхней левой ячейке, в колонке 1-го уровня.

В дальнейшем при приобретении талантов у персонажа число талантов более высокого уровня должно быть меньше числа талантов предыдущего уровня.



ТАЛАНТ	АКТИВНЫЙ?
СТР.	

ТАЛАНТ	АКТИВНЫЙ?
СТР.	

ТАЛАНТ	АКТИВНЫЙ?
СТР.	

ТАЛАНТ	АКТИВНЫЙ?
СТР.	

ТАЛАНТ	АКТИВНЫЙ?
СТР.	

ТАЛАНТ	АКТИВНЫЙ?
СТР.	

ТАЛАНТ	АКТИВНЫЙ?
СТР.	

ТАЛАНТ	АКТИВНЫЙ?
СТР.	

ТАЛАНТ	АКТИВНЫЙ?
СТР.	

ТАЛАНТ	АКТИВНЫЙ?
СТР.	

ТАЛАНТ	АКТИВНЫЙ?
СТР.	

ТАЛАНТ	АКТИВНЫЙ?
СТР.	

ТАЛАНТ	АКТИВНЫЙ?
PAGE #	

ТАЛАНТ	АКТИВНЫЙ?
СТР.	

ТАЛАНТ	АКТИВНЫЙ?
СТР.	

ТАЛАНТ	АКТИВНЫЙ?
СТР.	

ТАЛАНТ	АКТИВНЫЙ?
СТР.	

ТАЛАНТ	АКТИВНЫЙ?
СТР.	

ТАЛАНТ	АКТИВНЫЙ?
СТР.	

ТАЛАНТ	АКТИВНЫЙ?
СТР.	

ТАЛАНТ	АКТИВНЫЙ?
СТР.	

ТАЛАНТ	АКТИВНЫЙ?
СТР.	

ТАЛАНТ	АКТИВНЫЙ?
СТР.	

ТАЛАНТ	АКТИВНЫЙ?
СТР.	

ТАЛАНТ	АКТИВНЫЙ?
СТР.	

УРОВЕНЬ 1
5 опыта

УРОВЕНЬ 2
10 опыта

УРОВЕНЬ 3
15 опыта

УРОВЕНЬ 4
20 опыта

УРОВЕНЬ 5
25 опыта

GENESYS



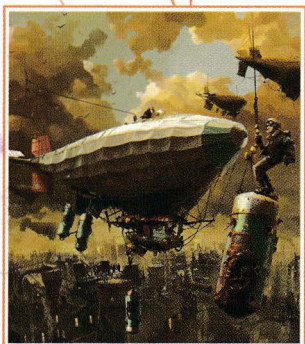
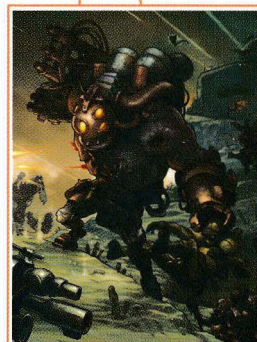
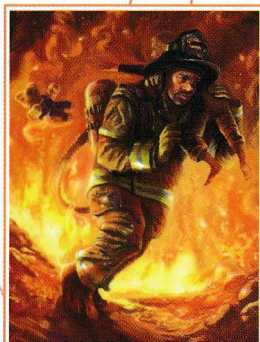
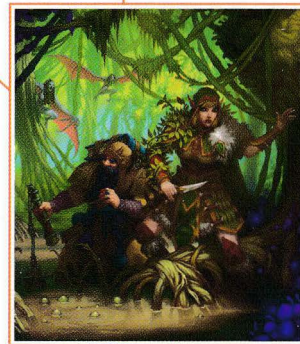
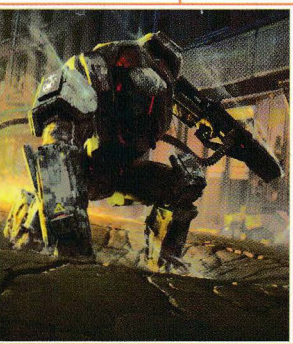
Одна книга. Безграничные приключения.

Присоединяйтесь к интересной, динамичной ролевой игре, в которой каждый бросок костей поможет вам рассказать историю! Игра GENESYS, основанная на отмеченной критиками Системе костей повествования, позволяет проводить приключения в любом мире, от магических фэнтезийных миров до чужих планет в далёком будущем. Уничтожайте орды оживших скелетов священным пламенем, исследуйте новые миры на паровом дирижабле, соревнуйтесь в сообразительности с инопланетными военачальниками или изобретите свой, абсолютно уникальный мир. В игре GENESYS можно рассказать любую историю.

В этой книге правил вас ждёт вся необходимая информация для игры.

- Готовые правила по использованию уникальной и динамичной механики костей, которые помогают не просто определять успехи и провалы, но и дают возможность интересно и драматично развивать сюжет.
- Руководство по созданию персонажа, позволяющее играть хоть рыцарем-дварфом, хоть космическим капитаном-киборгом.
- Описание шести игровых миров с советами по адаптации, темами, снаряжением и опциями для персонажей.
- Стили, позволяющие играть в ужасы, интриги, романтику, детективы, авантюры и супергероику в любом игровом мире!
- Дополнительные правила по сражению на технике, магии, взлому компьютеров и многое, многое другое!

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

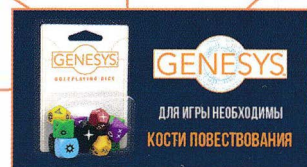


FANTASY
FLIGHT
GAMES

16+
**HOBBY
WORLD**
Играть интересно
rpg.hobbyworld.ru

ISBN 978-5-907170-54-4
Артикул 17054
9 785907 170544

ERC



ДЛЯ ИГРЫ НЕОБХОДИМЫ
КОСТИ ПОВЕСТОВАНИЯ